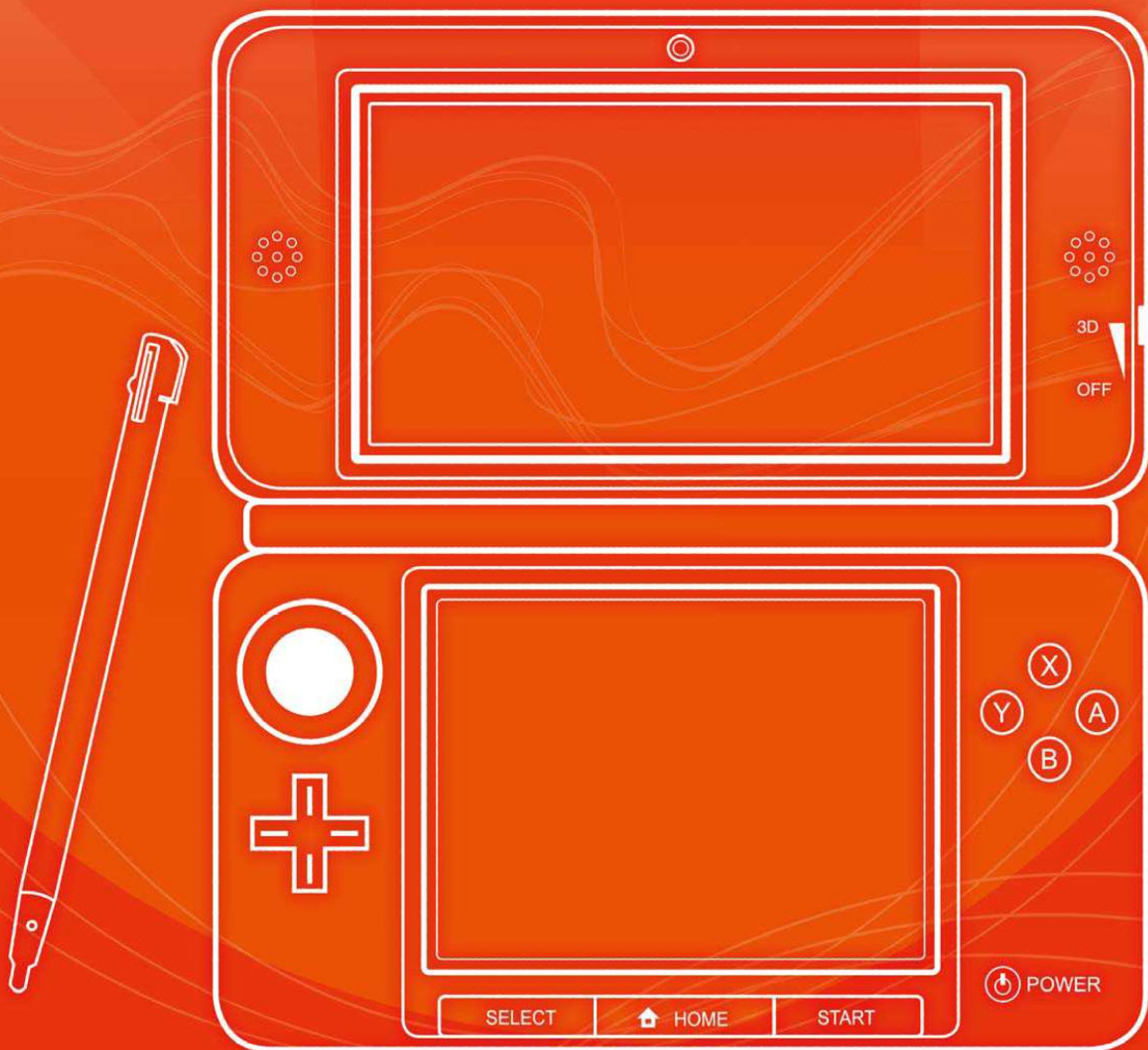
3DS

VOL.4

专辑

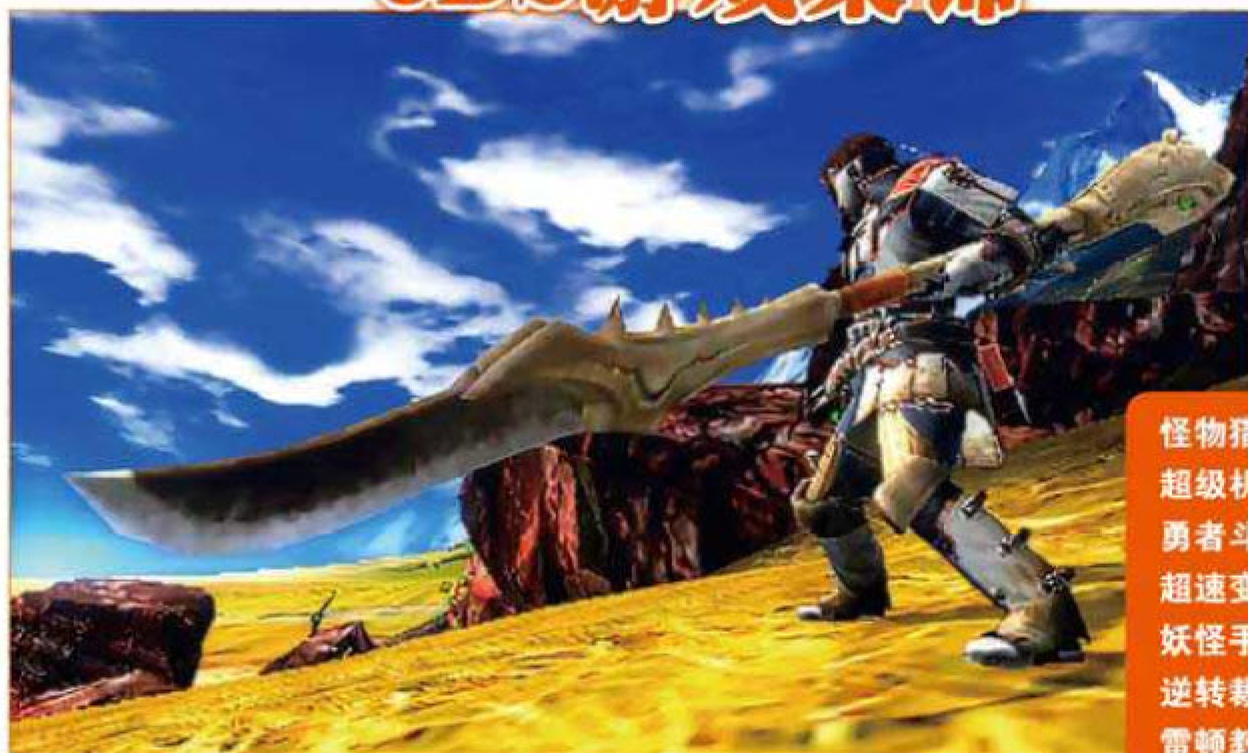
3DS SPECIAL



DVD光盘内容介绍



3DS游戏集锦



- 怪物猎人4
- 超级机器人大战UX
- 勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士
- 超速变形伽罗Z 阿尔巴洛斯之翼
- 妖怪手表
- 逆转裁判5
- 雷顿教授与超文明A的遗产
- 恶魔城 暗影之王 命运之镜
- 纸片马里奥 贴纸之星
- 口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫
- 火影忍者SD 力量疾风传
- 幻想生活
- 尖帽子与魔法之镇
- 立体动物之森
- 雷电十一人GO 2 时空之石 热风・雷鸣
- 雷顿教授对逆转裁判
- 终极军团
- 跨界计划







任天堂网络直播会——《口袋妖怪 X・Y》发布





《跨界计划》全角色战斗动画演示





神游iQue 3DS XL视频评测





3DS 专辑

VOL.4

3DS SPECIAL

http://www.tudou.com/programs/view/UDvklhs5pkA/
密码：kgdFM003

CONTENTS

版权信息

主编：LIKY

责任编辑：苍穹

出版单位：开明文教音像出版社

印刷：深圳市晨奕印刷有限公司

发行：（0931）4867606

开本：16开　212毫米×278毫米

版次：2013年1月第一版

印次：2013年1月第一次印刷

印张：14

印数：3000册

字数：220千字

出版日期：2013年1月

定价：35元

ISBN 978-7-88049-961-2

破阵

文 Darkbaby

一、路在何方

世界上最大的智能手机制造商韩国三星日前宣布，其2012财务年度第三季度的经营利润将超过70亿美元，创下该公司有史以来的最高业绩记录，这个成绩主要归功于其智能手机业务的爆发性成长。

现代社会生活节奏的不断加快，造成了当代人闲暇时间日益碎片化，这样的状况也进一步推动了便携式数码移动设备的普及流行。多功能化的智能型手机已经成为了人们不可或缺的生活必需品，更成为了链接整个人类社会的重要资讯来源。拍照发微博、浏览平面和视频资讯、玩游戏……智能手机的全面普及正彻底改变了现代人们原有的生活形态，更对以往那些功能单一化的移动数码产品造成了前所未有的生存压力，包括了曾经连续十五年增长扩大的传统携带游戏市场。



▲手机成为现代人生活中必不可少的随身物品。

即便作为一个资深的任天堂游戏玩家，亦不得不承认这样的现实，工作外出时偶然将心爱的3DS遗忘在家中无可无不可，然而一旦手机长时间离身，则顿时会产生和整个现实世界彻底隔绝的莫名失落感。

即便在五六年前，用手机玩游戏还是被大多数人视为极其可笑的行为，画面简单粗陋和操作性极端恶劣成为了手机游戏的公众印象。CPU处理器的高性能化使得智能手机游戏已经具备了足以匹敌甚或凌驾于传统携带游戏设备的声光效果，简便的触控操作也极大降低大多数人群进入的门槛。智能手机对于大多数人来说，已经成为他们最容易（最廉价化）接触电子游戏的工具。更为重要的是，手机的功能并不仅限于玩游戏，它足以涵盖现代人们生活的大部分，这才是对功能单一型传统携带游戏设备所造成的真正威胁根源。

保持产品的独特性是任天堂和索尼这两个传统携带游戏领域巨头的共识，然而两社却又对此进行了南辕北辙的各自表述，消费市场也相应做出了截然不同的回应。

诚然，从硬件规格来看3DS至多只能算是中规中矩而已，但是任天堂显然全心致力于软件阵容的配置，不但旗下众多一线品牌尽数粉墨登场，对于第三方的拉拢工作亦不遗余力，《怪物猎人》和《真·女神转生》等大作正统续篇的接踵发表引起了消费市场的广泛话题。虽然凭借着众多大牌的影响力完全扭转了市场格局，但是智能手机游戏和社交游戏等外部因素对于传统携带游戏市场的冲击是显而易见的。在3DS推出的首个财务年度，虽然硬件销量堪堪匹敌NDS同期，但是软件总体销量只完成了预定计划的六成左右（任天堂原定计划为软件销售6200万套，实际只完成了约3700万）。似乎有一层无形的天花板阻隔了软件销量的成长，甚至连《超级马里奥》和《马里奥赛车》等看家大作也无法幸免，无论从日本本土还是全球市场的销售数据都可以看到，这两款超大作的销量都遭遇了腰斩。任天堂的游戏素以长卖见称，NDS版《马里奥赛车》曾经连续三年稳居日本国内销量排行榜TOP30之林，而3DS版则仅仅维持了14个月。就日本国内而言，NDS时代超大作动辄四百万销量、五十万级中坚大作如过江之鲫的盛况似乎已一去不复返，连初期

的软件"御三家"也在区区两百万的门槛前止步不前，所幸《火焰之纹章》和《牧场物语》等一些中型作品的销量均高于市场的预期。清晰的销售数据显示了过去NDS时代开拓的大量边缘消费用户大量流失，而主力消费层过于集中化的趋势，这样的局面显然并非任天堂所乐见。

2013年1月10日，韩国三星在CES 2013展会（国际消费电子展）上发布了性能拔群的首款八核处理器猎户座Exynos 5 Octa，这预示着索尼PSV在硬件性能上被高端智能手机全面赶超的时间已提前到来。按照"技术的索尼"一贯的行事风格，在硬件规格上始终保持对竞争对手的优势地位原本无可厚非，以PSV对于先行的3DS所保持的技术领先度处在适当的位置，其硬件的定价也比较合理，然而软件策略的失败才是导致今时其几乎濒临绝境的根源所在。"推陈出新"一直是SCE那些高层管理人士的素志，但往往落得了"熊瞎子掰玉米、掰一个丢一个"的窘境。索尼在黄金十年的PS～PS2时代曾经积淀了诸如《荒野兵器》和《ICO》等大量有口皆碑的知名软件品牌，事实上这些品牌至今依然维持着相当大的影响力，《跨过我的尸体》这个二线品牌的重制版能够在PSP取得三十万以上销量足以说明问题。然则SCE宁愿耗费巨资倾力打造一些并不叫座的新标题也不愿重启旧日名作系列，甘心让那些曾经的金字招牌平白蒙尘。"好高骛远"或许是对于SCE那些大佬们的最佳注解，他们并不在意《荒野兵器》等名作系列数十万计的群众基础，一直秉持着豪赌的心态试图凭空打造出类似《口袋妖怪》或《怪物猎人》这样能够左右市场格局的超大作。殊不知《怪物猎人》的初代累计销量不过三十万前后，而《口袋妖怪》第一作的首批出货亦仅有区区十万之数，这些巨星的横空出世除了自身优秀的品质以外，发行商不遗余力的推广工作也是成功的关键所在。


▲《荒野兵器》是PS时代SCE的一代经典名作。

软件和硬件是任天堂和索尼分别选择的两个突破方向，虽然两社都在前进途中遇到了不同程度的挫折，但是不同的侧重点决定了未来之路的轨迹线。虽然已经进入了岩田聪时代，任天堂始终坚持着"软件至上"的经营理念，事实上只有具备足够市场号召力的软件品牌才是真正经得起时间考验的立身之本，该社在携带游戏市场的支配力始终维持着绝对强势地位。至于索尼PSV，强劲的硬件规格并没有在至关重要的第一个完整的财务年度中取得预期的市场反响，随着时间的推移，其来自于硬件的魅力将逐渐消失无踪。如果近期内无法推出具有足够市场号召力的大作，其未来的命运不问可知矣。

任天堂面对的最大威胁显然并非来自索尼系的同类商品，社长岩田聪也多次在公开场合毫不讳言来自于智能手机游戏和社交游戏的竞争压力。过去数年来致力发掘的新规玩家处于不断流失状态，直接造成了市场容量的萎缩，《马里奥赛车》等超大作的衰退即为明证。更令任天堂感到恐慌的是，由于社交游戏等新兴平台的巨大赚钱效应，Konami、Square Enix等一些中坚厂商将开发重心完全转移，例如过去的一年内SE在3DS平台仅发售了三款游戏，而在社交和手机上则一口气推出了十一款游戏，甚至在3DS上颇受好评的《交响旋律 最终幻想》发售半年后即被强化移植到手机平台。而在游戏历史上曾创造一个月发售37款游戏（含多平台作品）伟业的Konami社去年在3DS也仅推出了两款游戏。玩家消费层的流失固然可忧，然而广大第三方离座而起的现象才是真正的心腹之患，对于危机重重的传统游戏产业犹如釜底抽薪。如果任天堂无法充分体现出3DS平台的赚钱效应，在不久的将来传统携带游戏市场或许将面临全面崩盘的危机。

2012年中，任天堂先后发售了《新·光之神话 帕尔蒂娜之镜》和《川岛隆太教授的魔鬼锻炼》两款游戏，前者是当年压箱底的百万名作续篇，而后者乃是当初为NDS立下汗马功劳的"《成人脑力锻炼》系列"最新作。两款游戏都是任天堂意欲撬动市场的重要问路石，投入了大量广告费进行市场宣传，岩田聪更是亲自在任天堂网络直播会上连番着意推广，然而两作均止步于三十万前后销量，令得市场人士大失所望。


▲现在手机游戏的声画表现与专业掌机游戏相比也不遑多让。

一时间，无论任天堂还是其众多战略盟友们都陷入了迷茫，传统携带游戏的破围之路到底在何方



▲传统游戏纷纷进驻手机平台昭示着手游产业的蓬勃，图为手机版《潜龙谍影 社交行动》。

二、反作用力

2013年新春伊始，任天堂社长岩田聪在接受《日本经济新闻》专访时意气风发地宣布3DS版《立体动物森林》发售仅一个多月销售即突破230万套，这个新销售纪录还是在卡带生产严重供应不足的异常事态下达成的。更令岩田氏感到高兴的是，在230万这个巨大数字的背后，几乎没有任何折扣优惠的数字下载版销量也超过了50万套，这个成绩放眼整个游戏行业领域都算得上是可圈可点的绝大成功了。自《立体动物森林》发售以后，其推动3DS在日本的硬件销量急速提升，在不到两个月时间内售出了130万台主机（超过了PSV至今的累计销量），其软件的市场占有率也进一步增长。根据《日本经济新闻》发布的2012年12月份游戏市场调查报告显示，3DS软硬件的中古买卖平均价格比较同年9月增长了8.7%，而3DS相关销售商品的库存也达到了历史最低水准，充分体现了市场人气度的高涨。

NDS版《动物森林》在日本销量超过了500万套，一举跃升为比肩《口袋妖怪》和《勇者斗恶龙》的国民级超大作，然而一年后在圣诞商战季推出的Wii平台版本却只销售了约135万套，大大低于任天堂的预期。再加上先行发售的《超级马里奥 3D大陆》和《马里奥赛车7》两款本社大作累计销量均远逊色于NDS平台前作，因此市场普



▲不仅游戏大卖，《立体动物森林》限定版主机也是玩家追捧的对象。

遍预测《立体动物森林》也将会延续相同的销售轨迹不幸遭遇腰斩命运，连任天堂也对首批出货量进行了审慎的严格控制。然而11月8日发售日当天，首批约60万套实体版即被抢购一空，饥不择食的消费者不得不转而购买数字下载版，连数字版必须用的代码磁卡也出现了全国性的断货现象。不少人曾经以为这是任天堂为了推广数字下载业务的刻意作为，实际上却是该社事先对《立体动物森林》的市场反响严重估计不足导致的。由于游戏内容需要频繁存取数据资料而采用了全新规格的卡带，因此才出现了长时间的供货紧张问题。任天堂的无心插柳倒取得意外的大收获，《立体动物森林》对于数字化下载业务的推广起到了意义非常深远的牵引效果，如此耀眼的成绩足以令一直冀望在数字下载业务有所突破的竞争对手索尼徒呼负负。

岩田聪在访谈中提到智能手机和社交游戏曾经被认为是影响传统游戏市场的严重威胁，然而《立体动物森林》的巨大成功背后却与两者有着莫大的关联。在山内溥领军的前任天堂时代，该社主要通过玩家间口耳相传的方式来传递游戏的真实乐趣，随着无线网络通讯技术的日益发达，资讯传递的蝴蝶效应变得更加快速简便。任天堂网络直播会上《立体动物森林》相关的宣传视频在YouTube的点击播放指数达到了160万次以上，而AKB48等人气艺人购入游戏后的正面感想也通过推特和Facebook迅速传递给了大众，直接起到了推波助澜的作用。充分结合社交体验也是《立体动物森林》获得成功的关键因素。岩田聪宣称从去年末开始任天堂加大了对社交游戏的系统性研究，在《立体动物森林》中增加了大量相关的用户体验，例如最多可以同时容纳四人在村庄里一起聚会娱乐。根据任天堂俱乐部的用户调查数据，以往3DS用户中男性比例为69%、女性为31%，然而这个状况在《立体动物森林》发售后发生了令人惊异的突变，随游戏同时购入主机的新规用户群中，女性玩家比例居然高达56%，而年龄段主要集中在19～24岁这个曾经被视为智能手机和社交游戏的核心用户层。岩田聪在访谈中带有调侃的口气宣传，社交游戏并不仅限于GREE等平台，3DS的《立体动物森林》同样也应该被归纳入社交游戏的范畴。而在智能手机加速流行的2012年，人们愿意耗费2万日元以上（主机+软件）去体验一款游戏，足以充分证明其具备足够的魅力。

目前没有人可以预测《立体动物森林》在日本最终销量将达到多少，或许无法超越NDS前作的辉煌，但是对于任天堂来说却具有非凡的意义。首先《立体动物森林》已经引发了诸如当年《成人脑力锻炼》那样的广泛性社会话题，让大众的视线重新聚焦到了传统携带游戏平台，彻底激活了市场的人气度。其次任天堂通过小试牛刀以后已经逐渐掌握了市场变幻的脉搏，未来企业经营的收益会得到进一步改善，有助于提升其在传统家用游戏产业的市场竞争力。就现阶段而言，《立体动物森林》的大成功算得上逆境中的任天堂在近期内难得的绝大利好消息，其丰厚的利润或将弥补该社在Wii U全球首发低于市场预期的不振，而该游戏对于任天堂推广数字化下载业务也会起到超乎想象的积极作用。

上帝似乎再次眷顾了处于苦境中的任天堂。如果仅仅一两次的意外成功，或许我们还能归为邀天之幸，然而类似任天堂这样几乎每一次总能成功率先发掘到市场热点，这就完全属于真正实力的体现了！很多人想当然的印象里，任天堂的形象似乎是冥顽不灵的保守派，实际上在坚持根本原则的前提下顺势而为是任天堂久历风雨而始终屹立不倒的根源所在。任天堂一直是游戏产业中被竞相模仿的对象，但该社也丝毫不介意借鉴他山之石，例如在其近年的硬件设计理念中能够嗅觉到浓重的苹果风格，从NGC到Wii U不一而足。智能手机的App Store软件销售模式和社交游戏曾经对传统游戏造成了破坏性的巨大冲击，然而任天堂并不一味加以排斥和指责，反而师夷技以制夷。如果未来《立体动物森林》在全球的累计销量足以匹敌前作，或许会成为目前为止最成功的一款日式社交类游戏，这对于整个游戏产业都将是具有绝对讽刺意义的新闻。至于eShop网络商店系统，虽然软件应用内容较之Xbox Live和PSN等同业先行者尚有相当大差距，但是较之年前的一穷二白状况已经有了充分改观，去年日本国内有五款游戏的APP下载量突破了20万，已然逼近60万的《立体动物森林》成为了当然的魁首。随着Nintendo Network用户账户登录系统的上线，未来eShop的下载业务势必会进一步得到拓展。

新的挑战往往也预示着全新的机遇，善于机变是不变的任天堂长袖善舞的根源所在，浸淫传统游戏行业数十载的老铺深切洞悉迎合大多数消费者口味的重要性，始终在坚持自身传统风格的前提下进行微妙的妥协，因此始终能够掌握时代的脉搏。而任天堂的一些竞争对手，往往罔顾消费者的真正需求，根据游戏开发者个人的趣味炮制一些诸如吞食肢体进行攻击的怪异游戏意图博眼球，市场必然会对这种近乎闭门造车的运作方式给予相应的回应……





三、破阵



根据日本权威数据统计机构MC(Media Create)于2013年1月6日发布的最新数据显示，任天堂3DS国内实际销量已经成功突破了千万大关，虽然依旧稍逊于NDS同期，但比较起当初首发数月后的凄凉惨淡景况，时下压倒性的优势地位已经足以让人产生恍如隔世之感。目前3DS已经进入了月产百万台的满负荷生产体制，这是历来传统家用主机的市场领军者必须通过的门槛，大规模化生产也意味着成本压力得到了充分宣泄，快速的赚钱效应将在未来一两年内得到充分体现。

作为对本土市场突破千万大关的积极回应，任天堂于1月8日在全球范围发布了3DS版《口袋妖怪 X·Y》的消息，这也将是该系列第一款全球同时发行的作品，充分体现了任天堂意欲在新的一年再创佳绩的雄心壮志。虽然3DS在欧美地区的销售状况低于预期，但是在2012财务年度内（截至于2013年3月31日）全球销量突破3000万已成定局。传统游戏产业将2013的基调定位为过渡性的一年，微软和索尼的全新次世代主机都处在紧锣密鼓地最终研发阶段，广大第三方软件厂商也在加快技术进化的步伐以顺应时代潮流。而对于任天堂来说2013年或许将是决定其未来命运的决定性一年。作为旗舰商品的Wii U发售至今饱受市场争议，在刚刚落幕的2012年年末商战期的战果只能算是不过不失，解决后续软件的供应不足将是任天堂当前最棘手的问题，由于当初Wii的大热倒灶令得许多第三方出于谨慎心理暂时作壁上观，真正将扛起市场普及重担的还是需要依靠任天堂自社的第一方大作。任天堂选择在此时高调发表最终兵器《口袋妖怪 X·Y》的目的非常明确，显然是希望能尽快在传统携带游戏市场结束和索尼的缠斗状态，尽可能腾出力量应对主战场的严峻挑战。可以想象，下一轮传统家用主机大战势必会更加惨烈，这是一场烧钱拼实力的持久战争，携带游戏平台目前依然是任天堂最可靠的后方基地，努力提高收益率将是该社下一财年的经营重点。

在全球三大娱乐消费市场中，日本本土无疑是任天堂市场掌控力最强固的地域，这和社长岩田聪直接掌控全局有着密不可分的关系。由于在任天堂网络直播会亲自出镜的原因，岩田氏在广大消费者心中拥有相当高的人气度，甚至入选富士电视台评选的年度公众关注人物TOP 30之列。相对于纯粹商人体质的索尼系平井一夫和吉田修平等人，具有资深游戏玩家和开发者背景的岩田对于普通消费者的口味有着更为敏锐的嗅觉，因此3DS方能在日本独树一帜。3DS在日本市场已然稳如磐石，2013年将是任天堂及其盟友们收获普及成果的飞跃一年，几乎所有国民级游戏金字招牌都将在年内陆续发售，竞争对手已陷入无隙可乘的绝境。除了《DQ》、《PM》和《MH》以外，曾经在NDS平台长卖达四年之久的《朋友聚会》最新作可能也会大放异彩，这款游戏的社交定义较之《动物森林》有着异曲同工之妙，在消费群体的认同度上亦不遑多让。《朋友聚会》原本预定在2013年春季发售，有鉴于《立体动物森林》突破天际的火爆景象，任天堂必然会押后至下半年推出以避免相互影响。《MH4》的突然延期也隐含着耐人寻味的秘密，除了避免受到《立体动物森林》和《DQVII》这两款超大作前后夹击的影响以外，近期2ch网站传闻Capcom将通过《MH4》和任天堂进行更深入的合作，《MH4》的延期或许是为了准备同步推出Wii U的高清版本。亦有说任天堂正在研发第三版3DS，该机型较之3DS LL将有更为显著的进化，《MH4》会成为随机首发的主打软件。虽然目前为止众多猜测仅止于谣言阶段，但我们有理由相信突如的延期并不会仅仅是避免大作撞车或官方口吻的提升游戏品质那么简单，一盘更大的棋局想必在水面下蓄势待发。

岩田聪在接受专访中提到，曾经有言论宣称智能手机会彻底取代传统掌机，然而《立体动物森林》给予了有力的回应，他期望在欧美地位也能出现同样的流行趋势，以让类似言论彻底破产。3DS在欧美地区的成绩确实要明显落后于日本本土，主要原因在于欧美第三方对于掌机游戏的支持热情远不如日本同行，优秀软件的匮乏导致真正的世代交替至今在美国尚未顺利完成。在上一个黑色星期五，垂暮之年的NDS凭借着价廉物美的优势居然和3DS卖得旗鼓相当，实在令人大跌眼镜。不过随着硬件普及量的提升，软件的销售也逐步趋向良性循环，《新·超级马里奥兄弟2》发售一个多月销量即突破170万套，而移植自智能手机平台的名作《愤怒的小鸟 三部曲》在欧美地区累计销量已突破30万，超过了其他所有家用平台的合计。随着《立体动物森林》等一些大作相继投入，相信3DS在在欧美地区加速成长。

2013年对于整个游戏产业来说是过渡的一年，对于3DS来说却将是前所未有的辉煌之年！



■1月8日的网络直播会中，岩田聪社长公布了3DS版《口袋妖怪 X·Y》的消息。





优劣孰知

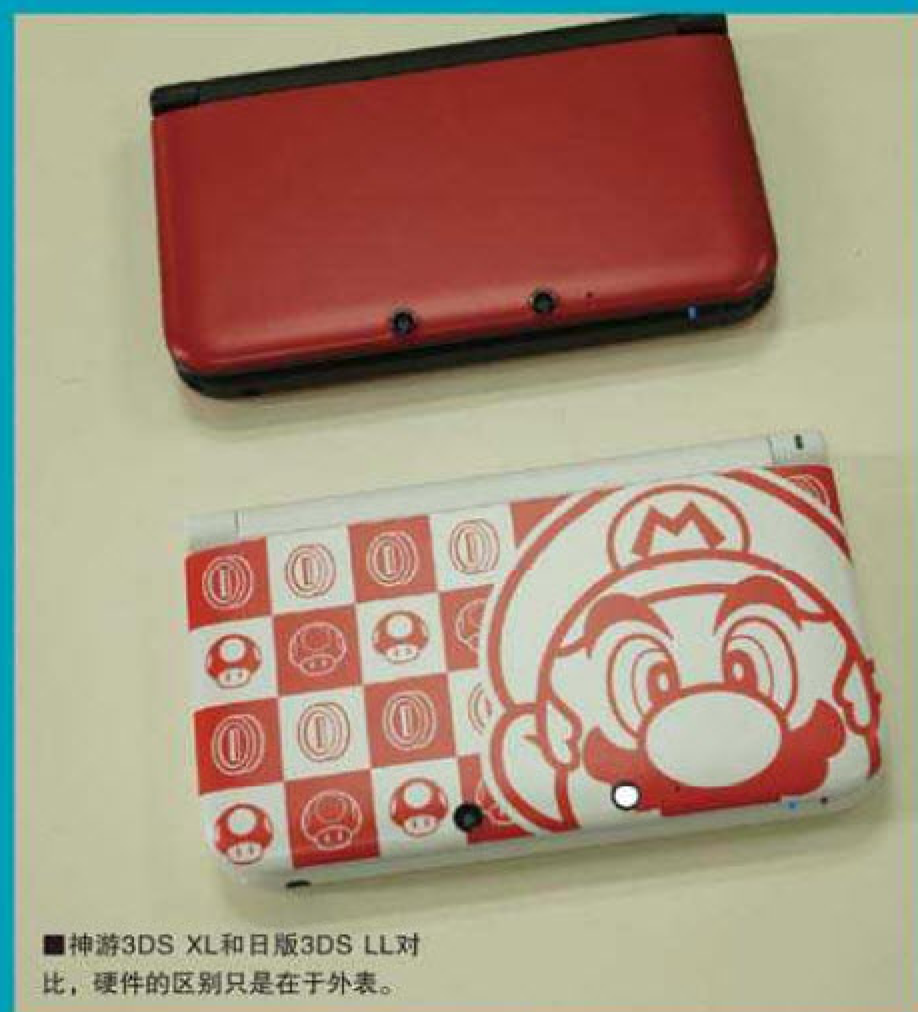
日、美、港、神游，四大地区3DS大PK

文 酷洛洛

和前辈NDS一样，3DS如今在各地区都有它的本地版本，连我们中国大陆也有神游的iQue 3DS XL。目前在国内市场中普遍出现的3DS主机主要有四个地区版本，分别为日、美、港（台）以及神游版，相信不少计划入手3DS的同学，都会在选择地区版本的时候费一番脑筋。而本篇文章，笔者将为大家彻底对比这四大地区版本，来一个大PK，给玩家提供一个有用的参考。

硬件PK

各有千秋


■神游3DS XL和日版3DS LL对比，硬件的区别只是在于外表。



■笔者手上的蓝色主机为日版3DS、红色主机为美版3DS、浅蓝色主机为港版3DS、马里奥主题机器则为神游3DS XL。

在型号规格上，目前日、美、港三个地区的3DS都是一样的，玩家都可以买到相应地区的3DS以及3DS LL（XL），但惟独神游版刚推出就是3DS XL，并没有一般规格的3DS，所以同学们要注意。至于硬件设计方面，其实哪一个版本都是一样的，玩家也不用担心哪个版本的硬件可能会比较差之类的问题。至于颜色方面，日版的颜色无疑是最为丰富，无论3DS和3DS LL各有6种颜色。至于其他地区的版本都有他们的独特颜色，例如美版的紫色，至于港版的3DS颜色则是完全独家，而神游的3DS XL更是采用独有的马里奥设计。玩家可以参考以下目前各地区的3DS颜色版本（日版限定主机不在其列）。

日版3DS



日版3DS LL



美版3DS



港版3DS



港版3DS XL



美版3DS XL



神游3DS XL



3DS与3DS LL（XL）配备上的小区别



或者看标题，同学可能以为是屏幕大小的区别，其实大家可能都会忽略，3DS配备的SD卡为固定2G，而3DS LL（XL）配备的SD卡是4G的。

只有日版3DS LL才不配适配器



不少同学都会笑话3DS LL不配电源适配器，其实也只有日版的3DS LL才不配，美版、港版、神游的3DS XL均配备适配器哦。另外除日版3DS外，美、港和神游版的3DS（XL）的电源适配器均对应国内的220V，所以同学们除非入手的是日版主机，否则是不需要另购电压转换器的。

神游3DS XL特有的售后



神游3DS除了中文说明书外，更主要的是它有一张中国内地的保修卡。如果同学的3DS XL出了什么问题，可以将主机送到维修店进行检测和保修，这是其余三个版本所没有的优点。

界面PK
港、神游占优

说到界面亲切度，全中文的神游版以及港版是最适合国内玩家的，而且神游版还是简体中文。其实每一个地区版本的界面本土化都做得十分彻底，例如用户信息部分，玩家选择的居住地与地区版本是互相对应的。日版对应的只有日本的城市，美版当然是对应美国，至于港版玩家可以选择香港或者台湾两个地区，最后的神游版，则可以选择中国的各大省份，这部分PK毫无疑问神游版是更胜一筹的，其次则是港版。



港版VS神游，两个中文版的功能命名区别

拿起港版和神游两主机，各位会发现这两台主机在一些内置功能的翻译上会有所出入，不，应该说几乎完全不同。如港版的邂逅通信翻译作“瞬间交错”，而神游版则更文雅一点，翻译作“瞬缘”，图片中笔者以两个版本的内置功能名称进行对比，不知道各位更喜欢哪一种译法呢。







▲惟一相同的名称翻译就只有这个“AR游戏组合”了。



港版VS神游，输入法的区别

如果说译名方面港版和神游版各有特色的话，那么输入方面可以说只有神游版才适合国内玩家，因为神游版使用的是拼音输入法，而港版为注音以及仓颉输入法，相信国内玩家没多少人会用台式注音和仓颉输入中文吧。



▲神游3DS XL主要使用拼音输入中文，此外还可以输入日文假名。



▲港版3DS（XL）的中文输入法为注音以及仓颉输入法，只适合港台玩家使用。

游戏支持PK
美、日版的天下

美版&日版：玩不完的游戏

目前3DS游戏主要发售地区无疑是日本和北美市场，因此日版和美版主机所对应的游戏数量也是最多，编辑部这一段时间入手的美、日版游戏数量就已经可以堆成一座小山了。当然要说美、日两版主机哪个兼容游戏更丰富，个人还是建议日版的，例如《怪物猎人3G》、《新·深爱》等游戏目前就只有日版。不过从价钱上来说，美版无论主机还是游戏，都要比日版便宜一大截，如果玩家偏好的游戏并非日式的话，美版也是一个不错的选择。







港版：略少

相对于主流的美、日版，推出还不到半年的港（台）版所支持的游戏就十分稀少了，目前只有6款，下面列出目前的港版3DS游戏；不过虽然数量少，但佳作可一点都不少，并且由于港版游戏大部分均为全中文界面，玩家完全不用担心看不懂，玩起来也舒服很多。

目前发售的港版游戏

官方名称	常规译名
萨尔达传说 时之笛 3D	塞尔达传说 时之笛3D
玛利欧赛车7	马里奥赛车7
BIOHAZARD REVELATION	生化危机 启示录
超级玛利欧 3D乐园	超级马里奥3D大陆
任天狗狗+猫猫	任天狗+猫
火影忍者 SD 力量全开疾风传（日文）	火影忍者SD 力量疾风传





神游：只有两款，但也不止两款

神游3DS XL最大的特点就是内置两款3DS游戏，分别为《超级马里奥3D大陆》以及《马里奥赛车7》。另外虽然目前神游并没有发售任何实体版的3DS游戏，但是却可以支持部分港版3DS游戏，具体区分方式为查看游戏封面的左下角，港版游戏保护级标签的右边，会标注游戏语言。其中“繁体中文”的游戏代表只能兼容港（台）版3DS；若为“中文”，则代表该游戏同时拥有简体中文和繁体中文双语言，这些游戏同样可以在神游3DS XL上运行。例如《塞尔达传说 时之笛3D》就是一款同时拥有繁体中文和简体中文双语言界面的游戏，而且两种语言并不是单纯的繁简字体转换，很有诚意。



■标注“中文”的是同时可以在神游3DS XL港版3DS上运行的港版游戏。



■“繁体中文”的是只能在港版3DS上运行的游戏。

神游的最大问题 没有eShop

当查看内置软件的时候，会发现神游3DS XL目前并没有eShop。要知道通过eShop，玩家可以下载各种试玩游戏和收费游戏。尤其是收费游戏的购买下载，可以为无法入手实体版的用户提供方便，但神游3DS XL目前并没有这一功能，今后的软件支持上会存在很大的问题。



浏览器PK

神游简体中文字库的胜利

任天堂的3DS系统本地化是十分彻底的，相信从界面上玩家相信已经感受到，这种本地化可以让玩家感受到任天堂的亲切，然而这种亲切却容不得“外人”。每一个地区版本的3DS，实际上只包含一个地区的文字库，所以不同地区的3DS进行邂逅通信时，常会出现文字无法显示的问题，而这一问题更会延伸到浏览器的阅读体验上——各地区版本只适合浏览所在地区文字的网页。因此就演变成美版——英文网页；日版——日文网页；港版——繁体中文网页；神游版——简体中文网页（其实所有版本都可以浏览英文网页啦）。

对于国内玩家而言，浏览网页当然是以简体中文网页为主。因此这里笔者就用四个地区版本的主机，登陆我们的www.ucg.cn进行测试。结果很显然——由于神游3DS XL使用的是简体中文字库，因此也只有神游3DS XL能够正常浏览简体中文网页，其他版本的3DS在浏览简体中文网页时均出现文字显示不全的问题。



美版3DS浏览简体中文网页的效果



港版3DS浏览简体中文网页的效果



日版3DS浏览简体中文网页的效果



神游3DSXL浏览简体中文网页的效果

当然，浏览网页并不是3DS的主要作用，玩家大多还是用来打游戏，如果同学们基本不会打开3DS的网页浏览器的话，这部分的区别甚至可以忽略掉。

烧录卡PK

其实都一样

虽然目前并没有3DS烧录卡，但是兼容3DS的NDS烧录卡还是有不少的，例如DSTWO。只要一卡在手，几乎所有的NDS烧录游戏都可以3DS上运行。说到烧录卡兼容性，只要是同一版本的系统，各地区版本的兼容性都是完全相同的。这部分与其说是地区版本PK，不如说是官方和烧录卡厂商之间的PK。在完稿时，更新兼容固件后的DSTWO烧录卡依然可以在官方最新的4.5.0系统下运行。



总结

对于钟爱游戏，尤其是日式游戏玩家　日版

相信这也是绝大多数国内的玩家，一群人坐在麦当劳联《怪物猎人》曾经是PSP玩家最快乐的时光，现在这个专利已经转到3DS上了，喜欢日式游戏的同学们若有意入手3DS，日版主机可以说是理所当然的选择。

对于钟爱游戏，经济能力略低，且无日式游戏偏好的玩家　美版

这部分的玩家也不在少数，如果你对日式游戏无爱（或者喜欢美式游戏），又有英语基础的话，美版3DS（XL）可是说是非常好的选择，而且由于价格差距，购买美版主机和游戏相比日版用户会节省更多的开支。

对于轻度游戏，重视中文游戏的玩家　港版

港版游戏虽少，但每款都是值得一玩的好游戏，语言基础较差，又希望直接了解游戏内容的同学，港版是一个不错的选择。或者有人会问，那么港版和神游版有什么区别？笔者可以负责任的说，今后港版的游戏绝对会比没有eShop的神游版要多。

对于轻度游戏，重视售后、用户体验和中文游戏的玩家　神游版

从用户体验来说，全简体中文界面的神游3DS XL无疑是最好的，加上购买时便附送两款游戏，从一次性投入来说可以说性价比很高，而且又有售后，可以让玩家买回家时更加安心。但是从今后支持的游戏来说，神游版无疑是最让人担忧的地区版本。这一部分玩家如果想玩更多游戏，就只能寄望今后推出的港版游戏，更多是“中文”语言，而不是“繁体中文”。

3DS热门作品限定版主机、周边精选



文 雷伊

不管是此一时还是彼一时，任天堂每每都会在年末年初的商战中取得非常不错的成绩，今年自然也不会例外。有《立体动物之森》、《纸片马里奥超级贴纸》等大作的加护，再加上对手索尼的表现又显得格外疲软，因此去年年末今年年初的商战任天堂可谓赢得不费吹灰之力。除了限定版主机、游戏之外，由于任天堂的游戏、角色本身就有着极大的号召力，因此相关的主题周边也是层出不穷。下面我们就来看看近期和未来一段时间内，3DS的相关限定版主机、游戏和周边情况。尤其是周边，由于实用性强、价格低，因此推荐玩家们重点关注，适逢过年，添置个一两件放在手边，也算是送给爱机3DS的新年礼物吧！

下载版游戏同捆版3DS LL套装

在三大硬件厂商中，任天堂是最晚推广下载版游戏的，因此任天堂的很多用户，对于下载版游戏相对来说还较为陌生。俗话说“玩家是需要教育的”，因此任天堂在去年年末商战中破天荒地推出了三款包含了下载版游戏的3DS LL主机同捆套装，并且这三款同捆版主机对应的作品分别为《怪物猎人3 G》、《立体动物之森》以及《新·超级马里奥兄弟2》这三大畅销作品，相当之给力。尤其是《立体动物之森》，其实体版由于采用的是特殊卡带，因此生产一直跟不上玩家需求，在这种情况下，下载版就更受到了玩家们的青睐，其同捆版主机也因此而备受玩家们的关注。

这三款限定版主机从2012年11月1日起连续三周陆续推出，其中《怪物猎人3 G》的3DS LL套装于11月1日发售，售价为21800日元（约合人民币1560元），同捆版中的3DS LL为同日发售的黑色主机；《立体动物之森》套装于11月8日发售，售价22800日元（约合人民币1632元）；《新·超级马里奥兄弟2》3DS LL主机同捆版于11月15日推出，售价22800日元。除了第三方的《怪物猎人3 G》同捆的是普通的黑色3DS LL主机之外，另外两款同捆版中的主机采用的都是特殊造型设计。其中《立体动物之森》版3DS LL主机以白色版为基调，主机正面印有树叶、房屋等玩家们所熟悉的图标，整体设计非常讨人喜欢；而《新·超级马里奥兄弟2》版主机则以红黑色3DS LL为基础，在正面印上龟壳、星星等《马里奥》相关作品中的图标，看上去也是别具一格。

这三款同捆版3DS LL主机为在2012年内限量推出，也就是说目前已经停止供货了，如果还看到有卖而且价格适中的话，那就不要再犹豫了，尤其是《动物之森》和《马里奥》这两款主机采用的是限定造型，因此相对来说更为推荐。





▶《怪物猎人3 G》3DS LL同捆版，其中同捆的为普通的黑色主机。



▶《立体动物之森》3DS LL同捆版包装。



▶《立体动物之森》3DS LL限定主机。



▶《新·超级马里奥兄弟2》3DS LL同捆版包装。



▶《新·超级马里奥兄弟2》3DS LL限定主机。

3DS LL全身保护壳

这套3DS LL保护壳由日本另一大周边厂商Kids Factory制作，和保护盖不同，这款保护壳为更常见的全身保护型，即除了保护前盖之外，底部也有专门的部分保护到。尽管牺牲了轻便性，但换来的是更周到和全面的保护。保护壳采用透明材质，因此套在任何配色的3DS LL主机上，都不会遮盖其原本的颜色。这套3DS LL全身保护壳一共有6种款式，主题为《动物之森》和《马里奥》，每种售价均为1470日元。



▲《动物之森》主题A款款式。



▲《马里奥》主题A款款式。




▲《动物之森》主题B款款式。




▲《马里奥》主题B款款式。




▲《马里奥》主题C款款式。




▲《马里奥》主题D款款式。

《超级机器人大战UX》3DS LL主机同捆版

《超级机器人大战》对于任氏掌机的玩家来说可谓再熟悉不过了，不管是GBA还是NDS，上面都推出了不少原创的《机战》作品，因此我们可以预想的是，拥有3DS的“萝卜控”们今后也不会寂寞。《机战》登陆3DS平台的第一款作品《超级机器人大战UX》即将于今年3月份发售，作为一大惊喜，游戏中也将加入语音，这样对应语音的掌机《机战》再也不是PS系掌机的专利了。

作为3DS的首款《机战》，不管是任天堂还是NBGI本身对此都非常看重，所以推出限定版同捆主机也是情理之中。这款限定版主机售价为26040日元（约合人民币1865元），其中同捆的为3DS LL主机，主机乍一看是黑色的，但是仔细一看就会发现另有蹊跷。主机的正面印有《机战》中的宇宙地图，而底部印的则是地面地图，而且这些地图画面上都加上了玩家们非常熟悉的网格，在非常契合游戏主题的同时也不失美观大方。



▲主机正面印有星星点点的宇宙地图，其实不用左下“SRW”这三个字母提醒，玩家们就可以轻易透过极具象征意义的设计判断出这是《机战》的主题3DS LL。



▲限定版主机常见，但底部也印有特殊图案的限定版主机确实不多见。

《立体动物之森》周边

3DS卡带收纳盒

游戏卡带多了之后，携带和收纳起来确实会比较麻烦，总不能一股脑儿全丢在包里，这样对这些昂贵的正版卡带也太不负责任了，因此买一个卡带收纳盒是非常必要的。如果近期你正好有意要添置一个卡带收纳盒，那么Hori最新出品的《立体动物之森》3DS卡带收纳盒便是不错的选择。这个收纳盒中可收纳12枚卡带，不仅对应3DS卡带，之前的NDS卡带、SD卡同样也可以装进去，这样一来，不管是居家收藏还是外出携带，都会方便很多。这种《动物之森》3DS卡带收纳盒一共分为粉红和白色两种款式，每个款式售价均是880日元（约合人民币63元）。



▲粉红款卡带收纳盒。



▲白色款卡带收纳盒。

3DS LL硬面保护盖

《立体动物之森》主题的3DS LL硬面保护盖，由Jupiter推出，共分为两种款式，每个售价都是735日元（约合人民币53元）。优点是花色漂亮，使用起来不累赘，就算在套着保护盖的情况下也不会影响3DS LL放在充电台上进行充电，而缺点其实也非常明显，那就是无法保护到3DS LL主机的底部，对于那些想要全方位保护爱机的玩家来说就有些达不到要求了。





▲这种硬面保护盖一共推出了两种款式，每一种都很漂亮。

可换图片3DS LL硬面保护盖

同样是由Jupiter推出的硬面保护盖，和前面介绍的普通硬面保护盖性质和作用是一样的，不同之处在于保护盖本身是透明的，没有印有任何图案，而玩家需要用随保护盖附带的图案贴纸来装饰保护盖本身，每套中包含两枚贴纸，玩家可自行进行更换。这种可换图片的硬面保护盖售价为840日元（约合人民币60元），比普通的硬面保护盖略贵一些。





▲这种可换图片的硬面保护盖也推出了两种款式，两种款式的图案其实都是一样的，只是背景配色不同而已。

3DS LL主机收纳盒

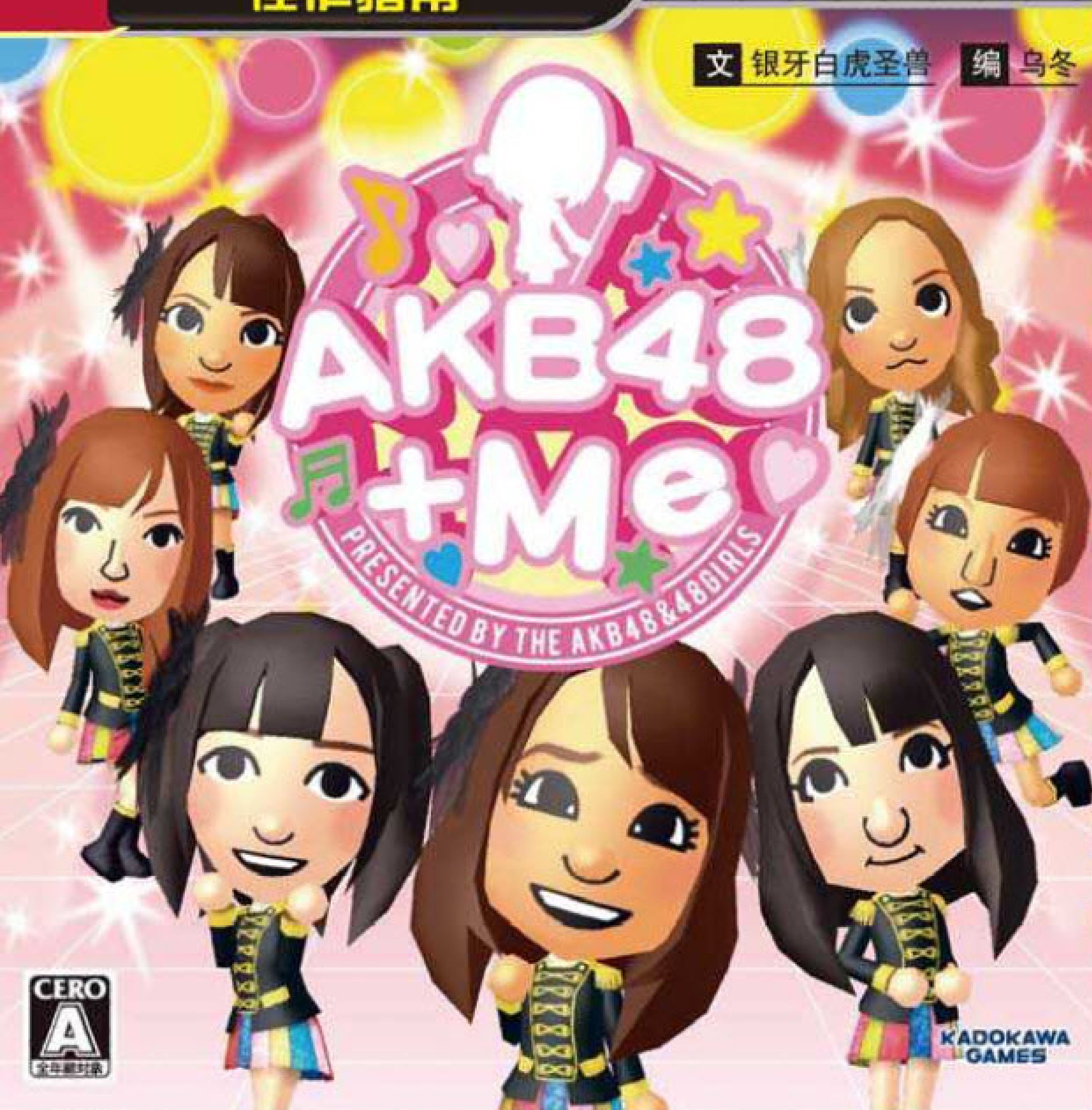
依然是由Jupiter推出的收纳盒，这确实是名副其实的“收纳盒”，因为本身就是盒子型设计。不用担心使用起来不保险，在盒子内部设置有保护软垫，因此就算机器放在里面承受到冲击也不会对机器造成伤害。另外，由于都是由Jupiter推出的，因此3DS LL主机在装上前面介绍的两种硬面保护壳的情况下，也可以服服帖帖地装进这个收纳盒内。这种收纳盒售价为840日元，和同厂的3DS LL硬面保护盖售价相同。

▲收纳盒同样分为两种款式，尽管看上去比较特别，不过个人觉得还是普通的收纳包用起来会更加舒服。





文 银牙白虎圣兽 编 乌冬



模拟·育成	AKB48和我			
SLG	AKB48+Me			
	角川Games	2012年10月25日	日版	1人
	5670日元	对应邂逅通信	推荐玩家年龄：全年龄	

本作是日本超人气偶像团体AKB48的又一改编游戏，虽然NBGI已经在PS系平台推出过三作，但都是AVG类型，而本作则是带有音乐要素的育成游戏，形象也是采用偶像们的Mii形象，总体感觉还是挺形象的，萌不萌就见仁见智了。

主要模式简介

本作有3个模式，主界面最上方的"Life Me"就是故事模式，后面会主要介绍；"ライブ"里有音乐游戏游玩、鉴赏、AR拍照等模式；"AKB48カフェ"是小游戏和邂逅通信机能设置等模式。

ライブ模式



ダンスモード：音乐模式。开始只有3首歌和3个舞台可选择，下面的会根据故事模式的进展来增加歌曲。歌曲全部为12首，其中11首为AKB的名曲，而最后一首是本游戏原创的。至于舞台，在故事模式中只会增加一个红白比赛舞台，剩下的要故事模式通关才会增加。选完舞台后就是选服装，服装获得方法有3种，一种是故事模式流程获得，一种是官方的无意识通信配送，最后一种是买书送的道具码，在AKB48カフェ模式里输入就能获得。另外玩完的歌曲会给出评分以及存档。

さつえいモード：摄影模式。可以选择歌曲来进行照相，照相分普通照相和AR照相两种，选普通照相会进入公演模式，其中上屏是唱歌画面，下屏是摄影设定，可以调整视角，还可以把镜头调整到自己喜欢的成员身上，L和R都是快门键。而AR照相则是要在选场地的时候选择AR场地，然后用3DS对准游戏附送的AR卡（下载版需要另外在官网下载AR图打印）就能识别了。

リプレイモード：重播模式。就是重播第一个模式所记录的存档。

ピクチャモード：照片阅览模式。在摄影模式里拍的照片在这里都可以阅览。

AKB48カフェ模式

メンバーとあそぼ：迷你游戏，本作迷你游戏很多，只有在故事模式中玩过且赢了的迷你游戏才会收录到这里来。

推しメンルーム：查看成员资料的模式。

つうしん：更改无意识通信等的设置。

アイテム引换番号：输入代码换取道具的模式，代码一般只有《Fami通》等书籍才会有刊登。

故事模式详解

菜单介绍



进入Life me后会出现选择自己的Mii形象界面，需要注意的是，此游戏只支持女性Mii而不支持男性Mii。之后便会进入剧场看AKB48的公演。公演完后主角（就是玩家的Mii）和朋友一起讨论刚才公演的精彩状况，突然碰见了大岛优子，在和优子一翻交谈后，主角决定参加AKB甄选，一直到甄选合格都是固定剧情，玩家真正开始玩的，就是甄选合格之后的事了。



①体力槽
②全部育成，ALL虽然是全能力育成，但上升的幅度很小，且消耗的体力也较多，因此不建议使用
③跳舞育成
④综艺育成
⑤唱歌育成
⑥休息，能回复体力

选好Mii后就会进入了主角界面，开始只是研究生，随着剧情的发展和玩家对主角的育成，称号会发生改变，研究生之后就是正式组的选拔，再之后就是总选举。称号下面的是人气槽（にんき），获得人气有两种方法，一是每次公演后获得；二是每周的电视节目中获得。人气槽下方依次是跳舞值（ダンス）、唱歌值（うた）、综艺值（バラエティ）。跳舞和唱歌这两项关系到公演的评价，综艺值关系到人气的获得量，笔者建议玩家开始时先重点培养跳舞和唱歌这两项，等公演评价出现"神"后再去培养综艺值。

下屏的是菜单选项，各功能依次如下。

スケジュール：行程表。进入后就会出现育成选项界面。

カレンダー：日历。游戏的限期是3年，3年内要成为总选举的NO.1，途中要经过公演、电视节目、红白歌会、巨蛋公演、猜拳大会、握手会、总选举等活动，全部都会在日历里显示出来。

せいかく：查看AKB成员信息。

アイテム：道具。"糖"为回复部分体力；"心型饼"为本周跳舞育成效果增加；"曲奇饼"为本周唱歌育成效果增加；"甜甜圈"为本周综艺育成效果增加；"咖啡"为跳舞能力上升1级；"AKB棒棒糖"为唱歌能力上升1级；"拉面"为综艺能力上升1级。道具的获得有四种途径，一是在电视节目中赢得小游戏；二是公演获得神评价有机会获得；三是通关后获得；四是输入代码获得。笔者建议大家有道具就用，特别到第3年，上电视的机会一周就有两次，只要赢得小游戏就必定能获得。



セーブ：存档。

游戏流程

公演：开始的第一个月尽量先把跳舞和唱歌升到2级，到2月4号开始就会有一场公演，第一场公演是要自己控制的，到下一周是正规AKB公演因此不用自己控制，不过要注意的是同样会有评价，评价就是由跳舞和唱歌两项能力决定

的。当故事发生到一定程度后，会有三位老师出来帮助玩家快速提升能力，每位都对应一种能力，例如这周结束后有唱歌老师出现的话，那下周育成选唱歌的话能力就会升得飞快，因此如果有老师出现就选对应的能力进行育成吧，如果体力不够的话事先吃个糖回复体力。

电视节目： 在初期的育成画面中会有一定机会看到"工作"的标志，那其实就是电视节目，电视节目有两种，一种是直接跳过，在跳过时如果出现圆圈标志的话会增加少量人气，出现叉标志的话则会降低人气，人气增加多少就和综艺值有关了。而另一种是直接进入节目画面玩小游戏，赢了就能获得道具和人气。第一年因为只是研究生，所以上电视的机会很少，第二年升上AKB后基本上每周都有，第三年升上总选举后每周有两次。综艺值最好在公演获得"神"评价后开始培养，综艺值除了关系到人气的获得量外还影响每年一次的握手会人数。

全国握手会： 握手会举行日期是每年的3月，握手量和人气挂钩，而人气就和综艺值挂钩。第一年因为人气不足握手的人不多是理所当然的，那么就只能在第二年3月前发力了，一般情况下也不用太过于在这里下功夫，按笔者前面说的做就行了，只要确保第三年握手会时人气有60就没问题。

巨蛋公演： 每年的3月底和7月下旬都会举办一场巨蛋公演，在公演中要连续玩三首歌。

红白对抗歌会： 每年的12月下旬都会举办一场红白对抗歌会，要连续玩两首歌，只要保持在神评价基本都能赢。

猜拳大会： 第1年和第2年的9月底举行，第3年没有，因为第3年只到6月就结束了。猜拳大会的规则就是赢了继续，输掉一次就结束。

总选举： 每年的6月举行，也就是对玩家的育成成果进行一次评价，一般第1第2年都不会到NO.1，第3年只要全能力在60以上就能稳拿NO.1。







◀这是所有标记最难的一种，有一定的弧度，而且方向有上下左右四种，最难的时候是连续出现4个这种标记，划的时候手的弧度要大一点，再外加多练习熟悉就行了。

收录曲目

会いたかった
大声ダイヤモンド
言い译Maybe
ヘビーローテーション
Beginner
チャンスの顺番
Everyday、カチューシャ
少女たちよ
フライングゲット
风は吹いている
真夏のSounds good!
私に似てる（游戏原创歌曲）

音乐部分

音乐模式的操作其实很简单，但有时会被背景的光照效果搞死人（要打出完美的话）。标记大致分为两大种，一种是点击型，一种是划痕型，而划痕型又分为好几种，下面就为大家一一介绍：



▲要成功打出标记，就是要光圈和标记重合的瞬间点击下屏，所有标记都一样，而图中这个"圆圈"只要在重合的瞬间点一下下屏就OK。



▲音乐游戏的标记只有一个是点击型，其余的都是划痕型，如这个就是在光圈和标记重叠的瞬间向上划。



▲这个和上面的一样原理，只是方向不一样。





▲▼这两个看上去很像，但其实不一样，图19是大圈，图20是小圈，当划的时候大圈的幅度就要划大点，相反小圈的幅度就要划小点。



迷你游戏



最后说说迷你游戏，迷你游戏只在电视节目中出现，通过的迷你游戏会收录在AKB48カフェ模式里。不过就算失败也没关系，因为迷你游戏是随机出的，总会有机会再遇到没有通过的游戏，只要熟悉了就不难，下面就为大家一一介绍。

抢凳子： 听音乐按键，上屏的三种颜色的凳子对应着下屏的三种颜色的键，开始人物听着音乐围着凳子转，当音乐停下的瞬间，自己的人物走到哪张凳子旁，立刻按凳子对应的颜色的键，赢3次就胜利。

屁股相扑： 看准时机按A键把对方撞下水里，其实只要一直按A键就行。

打气球： 移动3DS来瞄准气球，瞄准好就对着下屏提示的地方吹气，就可把针吹出来刺破气球，把所有气球都刺破就算过关。

48乒乓球： 把对方打过来的乒乓球打回去，连续打48次，注意的是球速有快有慢，注意不要提早按键就行。

找衣服： 看着上屏的衣服影子，然后在下屏找出和上屏影子相对应的衣服就行，选中5次就成功。

刚才的是谁？： AKB成员会在上屏快速闪过，记住样子后在下屏找出刚才的成员的样子，找中6次过关。

选箱子： 记住盒子上面AKB的字母，随后盒子会打乱，打乱后会随机问玩家对应字母的箱子是哪个，选中3次过关。

图片分类： 上下屏各有黄色和红色两种盒子，中间会出现黄色框和红色框的画，红色框的就移到红色盒子，黄色框的就移到黄色盒子，两种颜色都不是的就向上移，成功移动10次就过关（没有颜色边框的话不算）。

吹气球： 往下屏提示的地方吹气，把上屏的气球吹爆就过关。

商品结算： 上屏有FANS来买东西，把所买的东西的价钱总数在下屏算出来，算对6次过关。

找字： 上屏会出现一堆日文字，然后在下屏找出开头的第一个字，找对5次过关。

扔飞镖： 当左边的槽升到金色线时立刻按键，那飞镖就会直接命中50点，命中点数达到150点过关。

踩水球： 角色踩着球移动，3DS向前倾斜就是移动，左右倾斜就是左右方向，只要不要掉落水一直向前移动到终点就过关。

拼音符： 这个有点难度，当上屏的3个音符拼合在一起的一瞬间立刻按下屏就会成功，早按或迟按都会失败，音符开始是3个直线移动，后期是6个不规则移动，这个就很考验玩家的反应了，机会只有5次，成功10次过关。

舞蹈对决： 和对手轮流做出对方刚才的动作，做对可以继续下去，做错的一方就算输。

给食物加料： 上屏食物的半透明图案就是对应着下屏的调味料，其中半圆形对应下屏的酱油（右下角那个），星星对应星星，心型对应番茄酱（星星旁边那个），散点对应胡椒粉（星星下面那个）。





传统的系统加上独特的玩法是“《电波人RPG》系列”的特别之处，本作的制作人山名学曾经是“《勇者斗恶龙》系列”的制作人之一，因此他独立之后第一款作品——也就是这个“《电波人RPG》系列”里面能看到很多《勇者斗恶龙》的影子。但是玩下去却又有独特的趣味。游戏的系统完成度高，流程丰富，加上系统的特殊性，很适合随身携带随处游玩。

文 宇宙人

角色扮演·收集育成	电波人RPG2			
RPG	电波人间のRPG2			
	Genius Sonority	2012年9月26日	日版	1人
	1000日元	对应邂逅通信	推荐玩家年龄：全年龄	

系统介绍

战斗菜单

选项	作用
全体指令	
Yがんばれ	由电脑判断进行作战
Xかいふく	回复
こうげき	全体用打击攻击
にげる	脱离战斗
个别指令	
こうげき	攻击
（不定项）	使用电波人的技能
アイテムを使う	使用道具
ぼうぎょ	防御
もどる	返回

电波人房间菜单

选项	作用
はなしをきく	与其对话
アイテム	使用道具
そうび	装备整理
メモへんしゅう	编辑备注
QRコード	查看QR码
しゃしんをとる	拍照
さよならをする	离队
もどる	退出

电波村主要设施

自家	主人公的住所，2楼的房间能够进行回复和存档
アンテナ塔	位于村子正中央的天线塔，捕捉电波人的地方
电波人间ハウス	捕捉到的电波人会居住在这里，主要进行队伍调整、更改装备或者查看QR码的地方
精灵のほこら	精灵之祠，用钱将战死的电波人召回来的地方
ショップ	商店，购买各种道具的地方
パソコン	电脑屋子，读取QR码的地方
引き継ぎ屋	继承屋，救出地底人之后出现的设施，能够将前作的电波人带到本作中使用的设施。不过等级会全部回到LV1。这些电波人只要是自己亲自捕捉的，战死之后也能在精灵之祠复活
庭师の家	到庭师の村完成了村长老的愿望之后出现的设施，能够让在电波人房间待机的电波人帮我们打理农田



游戏开始

开始游戏之后，系统会自动生成一只电波人，它就是我们的主人公。主人公的能力固定为“ふくかつ”（复活），不过外貌是随机生成的，主人公在今后的游戏中会一直伴随着玩家，不能被换下或者解放出去的，当然相对地，它如果战死的话不用花钱去复活，回去村子就可以了。所以如果大家对外貌和肤色比较执着的话，只能趁游戏开始“S/L”到自己满意为止。值得一提的是，如果玩家有前作的存档，可以直接将前作的主人公继承过来。



电波人捕捉

游戏开始后电波村马上就会受到怪物的袭击，因为我们的主人公（或者说单个电波人）实在太弱了，所以剧情会让我们去捉电波人。电波人是生活在我们身边大气电波中，无法用肉眼看到，但又密集存在的生物，捕获他们自然要从大气电波中搜索了。捕捉的方法是先进入村子正中央的塔，同时3DS的无线通信开关要打开。之后，上屏幕就会出现出摄像头的画面，同时，我们会在现实的场景中冒出了各色各样的电波人。画面的正中央还有一个准心，利用动作感应功能将准星对准目标之后，按下A键就能投网。注意，如果电波人的脸对着镜头或者准星没有变红，我们是捕捉不到的。

电波人出现的种类随机，肤色跟多少会受到环境的影响。比如昏暗的地方出现黑色的概率会相对大一些。搜索的时候，电波人每隔一段时间会消失或出现新的。它们在画面中逗留的时间长短不一，比如最常见的头上没把的电波人会逗留很久，而身上发光的珍稀电波人如果没法在看到的瞬间第一时间捕获就会跑掉。捕捉电波人的时候要考虑颜色和天线，天线涉及到电波人的技能（后文详述），颜色则跟属性耐性有关，详见下表：

电波人颜色&耐性一览

颜色	属性	耐性
红	火	火+2 水-2
蓝	水	水+2 电-2
浅蓝	冰	冰+2 火-2
橙	土	土+2 风-2
黄	电	电+2 土-2
绿	风	风+2 冰-2
白	光	暗+2 光-2
黑	无	无
粉红	无	全耐性-2
紫	暗	暗+3 光+3 其他全部-1
银	银	火+2 冰+2 水+2 电-4 暗-2
金	金	火-2 其他全部+1

注1：粉红色电波人附带诱惑效果，金色电波人附带获得金钱1.2倍效果。
注2：游戏中还会遇到部分两种颜色间条的电波人，这种电波人同时具备两种颜色的特性。

QR码

除了从大气电波捕捉之外，还能通过特殊的QR码获得电波人。除了主角，游戏中所有电波人都能在房间中查看它们专属的QR码，玩家甚至可以将这些QR码连同电波人外貌生成出图片保存到3DS的SD卡中。其他玩家读取这个QR码后就能获得一只完全一样的电波人了。读取QR码的方法是到电波村东边的电脑屋子，系统会自动打开摄像头，拍下QR码之后，电波人就会从码中钻出来。有了这个功能，我们不仅能把自己的珍稀电波人共享给其他玩家，也可以通过网络等各种途径获取强力的电波人了。只不过，通过这种方法获得的电波人一旦在大地图上战死就是永久消失，无法从精灵之祠复活的。所以事先要提升一下它们的实力，如果不幸在战斗中死了要让主角在战斗结束前将其复活。



天线

电波人的头上可能会插着各式各样的天线，这些天线代表了它们所掌握的技能。当然一部分电波人头上是没天线的，这些电波人不会技能，但能力参数会相对强一些。随着电波人升级这些技能会得到加强，但是不会学习新的技能，也就是说，捉回来的时候会什么技能永远都只会拥有那个技能，没天线那些以后也不会突然长出天线来。当然也有例外的，一些电波人的头上带了“天线根”（アンテナねっこ），这些通常是拥有强力技能但是因为等级不够无法展现出来的，只要以后等级足够了，它们头上就会长出天线。不过在这之前，我们无法确定它们会长出怎样的天线，而且长出天线，即学会了一个技能之后，它们也不会再学会其他技能了。下面是电波人天线对应的能力：



攻击系

天线图标	攻击属性	攻击范围	初级	LV	消耗AP	中级	LV	消耗AP	高级	LV	消耗AP	附加效果
		1	ひのたま	1	5	かえんほうしゃ	11	7	もえさかるごうか	28	9	
	火	3	ばくはつ	3	6	だいばくはつ	12	8	ビッグバン	29	11	灼伤
		全体	やまかじ	6	10	にえたぎるマグマ	14	12	じごくのごうか	30	14	
		1	とがったこおり	1	5	こおりのやいば	13	7	つららミサイル	31	9	
	冰	3	ロックアイス	3	6	まんねんごおり	13	8	ダイヤモンドダスト	33	11	冻结
		全体	あられ	5	10	ふぶき	14	12	もうふぶき	35	14	
		1	つむじかぜ	1	5	すなあらし	9	7	サイクロン	24	9	
	风	3	ビルかぜ	3	6	ぼうふう	10	8	ハリケーン	24	11	感冒
		全体	かまいたち	5	10	ジェットきりゅう	12	12	ダウンバースト	25	14	
		1	らくせき	1	5	どしゃくずれ	12	7	いわなだれ	25	9	
	土	3	いしつぶて	3	6	がんせきおとし	12	8	いんせきらっか	24	11	泥泞
		全体	マグニチュード3	5	10	マグニチュード6	12	12	マグニチュード12	23	14	
		1	せいでんき	1	5	でんきショック	9	7	スパーク	24	9	
	电	3	いなずま	3	6	かみなり	10	8	せいてんのへきれき	24	11	感电
		全体	ひゃくボルト	5	10	いちまんボルト	12	12	いちおくボルト	25	14	
		1	みずでっぽう	1	5	てっぽうみず	9	7	だくりゅう	24	9	
	水	3	バケツのみず	3	6	たきつぼ	10	8	ジェットスプラッシュ	28	11	湿透
		全体	たかなみ	5	10	つなみ	12	12	おおつなみ	32	14	
		1	よわいこうせん	1	5	まばゆいこうせん	11	7	レーザービーム	30	9	
	光	3	スポットライト	4	6	はじけるせんこう	13	8	フレア	32	11	盲目
		全体	ふゆのひざし	7	10	まなつのたいよう	16	12	せきどうちょっか	35	14	
		1	おどかす	1	6	やみうち	11	8	やみのつかい	30	10	
	暗	3	ダークボール	4	7	くろいうず	13	9	ブラックホール	32	12	诅咒
		全体	くろいきり	7	12	たちこめるやみ	16	14	ならくのそこ	35	16	

回复系

天线图标	效果	初级技能	LV	消耗AP	中级技能	LV	消耗AP	高级技能	LV	消耗AP
	单体回复	ちょっとかいふく	1	3	そこそこかいふく	14	5	ぜんぶかいふく	24	7
	全体回复	みんなすこしかいふく	1	10	みんなかいふく	17	15	みんなぜんぶかいふく	42	25

复活系

天线图标	效果	技能名称	LV	AP
	单体复活	ふっかつ	1	5
	全体复活	みんなふっかつ	44	45

治疗系

天线图标	治疗异常状态	单体治疗	LV	消耗AP	全体治疗	LV	消耗AP
	毒	げどく	1	3	みんなげどく	9	7
	灼伤	やけどなおす	1	3	みんなやけどなおす	11	7
	感冒	かぜなおす	1	3	みんなかぜなおす	11	7
	泥泞	どろおとす	1	3	みんなどろおとす	11	7
	诅咒	おはらい	1	3	みんなおはらい	11	7
	感电	かんでんなおす	1	3	みんなかんでんなおす	11	7
	冻结	あたためる	1	3	みんなあたためる	12	7
	麻痹	しびれとる	1	3	みんなしびれとる	8	7
	盲目	めぐすり	1	3	みんなめぐすり	12	7
	睡眠	めざめる	1	3	みんなめざめる	10	7
	湿透	かわかす	1	3	みんなかわかす	11	7

辅助系

天线图标	效果	单体技能	LV	消耗AP	全体技能	LV	消耗AP	备注
我方								
	无敌	むてき	1	15	みんなむてき	50	40	一定回合内无敌
	亢奋	无	–	–	みんなこうふん	5	15	一定回合内会心率提升
	蓄力	たくわえる	1	5	みんなたくわえる	40	40	一定回合内进入蓄力状态
	技反	わざはねかえす	1	8	みんなわざはねかえす	15	20	一定回合内能反射敌人技能
敌方								
	毒	どくどくシグナル	1	5	どくどくウエ–ブ	19	10	施加毒状态
	猛毒	もうどく	3	7	みんなもうどく	21	12	施加猛毒状态
	睡眠	ねむらせる	1	5	みんなねむらせる	15	7	施加催眠状态
	麻痹	しびれさせる	1	2	みんなしびれさせる	17	7	施加麻痹状态
	盲目	めかくし	1	2	みんなめかくし	16	5	令敌人命中率大幅下降
	气息	ブレスふうじ	1	5	みんなブレスふうじ	15	12	封锁敌人的气息



能力变化系

天线图标	效果	对象	初级技能	LV	消耗AP	中级技能	LV	消耗AP	高级技能	LV	消耗AP
我方											
	攻击力提升	单体	すこしつよくなれ	1	3	つよくなれ	10	5	すごくつよくなれ	21	8
		全体	みんなつよめになれ	4	5	みんなつよくなれ	22	15	みんなムキムキ	43	40
	防御力提升	单体	すこしかたくなれ	1	3	かたくなれ	8	5	すごくかたくなれ	18	8
		全体	みんなかためになれ	3	5	みんなかたくなれ	18	15	みんなガチガチ	41	40
	速度提升	单体	すこしはやくなれ	1	3	はやくなれ	7	5	すごくはやくなれ	19	8
		全体	みんなはやめになれ	3	5	みんなはやくなれ	17	10	みんなかぜになれ	40	35
	回避率提升	单体	すこしかわしやすい	1	3	かわしやすい	10	5	すごくかわしやすい	27	8
		全体	みんなあてられにくい	5	5	みんなかわしやすい	14	10	みんなでスル–	43	35
敌方											
	攻击力下降	单体	すこしよわくなれ	1	2	よわくなれ	6	4	すごくよわくなれ	14	8
		全体	みんなよわめになれ	4	3	みんなよわくなれ	15	6	みんなげきよわ	35	9
	防御力下降	单体	すこしやわくなれ	1	2	やわくなれ	7	4	すごくやわくなれ	19	8
		全体	みんなやわらかめ	7	3	みんなやわくなれ	21	6	みんなやわやわ	33	9
	速度下降	单体	すこしおそくなれ	1	2	おそくなれ	7	4	すごくおそくなれ	14	8
		全体	みんなおそめになれ	1	3	みんなおそくなれ	8	6	みんなのろのろ	16	9

其他

天线图标	初级技能	LV	消耗AP	中级技能	LV	消耗AP	高级技能	LV	消耗AP	效果
	おたからチャンス1	10	20	おたからチャンス2	30	30	ぜったいおたから	50	全部	物品掉落率100%
	レアチャンス1	15	10	レアチャンス2	35	?	ずっとレアチャンス	55	全部	稀有道具掉落率提升
	ゴールドチャンス1	12	10	ゴールドチャンス2	25	20	2ばいゴールド	50	40	战斗胜利后获得金钱数两倍
	ちょっとステルス	11	10	そこそこステルス	30	20	しばらくステルス	60	30	地图上使用不会被敌人发现

战斗

本作遇敌是可见形式的，大地图、迷宫中能看到敌人的身影，它们会主动追杀玩家，跟它们接触后就会切换入战斗画面。从背后触碰到敌人有一定几率进入先制攻击状态，反之也会被敌人先制。游戏的战斗模式非常传统，类似于《勇者斗恶龙》系列。玩家可以给所有电波人下达详细指令，也可以让电脑判断。按Y键是所有人进行打击或者使用特技、X键则进行回复。还有こうげき选项是命令所有人节约AP战斗，にげる是逃跑。在大地图上战死的非QR电波人会升上天堂，要在村子的精灵之祠中花钱才能召唤回来。而如果在迷宫里战死则不会离队，马上让主人公使用技能就能将它们救活。游戏初期只能组4只电波人的队伍，随着剧情推进后面最多可以容纳8只。



异常状态

原名	译名	效果
どく	毒	每回合结束后受到小伤害
もうどく	猛毒	每回合结束后受到大伤害
やけど	灼伤	每回合受到一定伤害，同时受到的火属性伤害2倍
水びたし	湿透	每回合受到一定伤害，同时受到的水属性伤害2倍
どろだらけ	泥泞	每回合受到一定伤害，同时受到的土属性伤害2倍
咒い	诅咒	每回合受到一定伤害，同时受到的暗属性伤害2倍
かんでん	感电	每回合受到一定伤害，同时受到的电属性伤害2倍
かぜつぴき	感冒	每回合受到一定伤害，同时受到的风属性伤害2倍
冰结	冻结	不能行动，同时受到的冰属性伤害2倍
マヒ	麻痹	不能行动
ねむり	睡眠	不能行动，但受到攻击后状态解除
ブラインド	盲目	打击命中率下降
即死	即死	X回合后死亡

斗技场

斗技场是让玩家之间通过Wi-Fi通信跟其他玩家的数据进行对战的地方，位于小さいな海峡和コレクターズブティック东边海域的一个小岛上，乘船就可以抵达。第一次到斗技场会跟赤いイナズマ进行战斗，注意它会针对着主人公电波人打，建议事先准备带火耐性，比如赤いマント之类的装备战斗。战斗胜利之后能够获取7枚硬币，并且通信对战模式解放。

战斗规则：进行对战需要消耗一种“战斗票”（バトルチケット）。战斗票用光之后要到第二天才能重新获取。另外，在暗暗のどうくつ2地下2层的宝箱，以及暗暗のどうくつ3地下2层宝箱中能拿到。エサ场的ウルフベアZ这种敌人身上也会掉落。如果战斗胜利的话能够获得硬币奖励，奖励数量是自己和对手的金币总数÷100。硬币可以兑换一些奖品，具体如下：



奖品	硬币数量
しあわせのアンクレット	10
ほね	20
かざりそで	30
しんぴのスカーフ	40
ランプ时间アップ	50
くろかわてぶくろ	70
ようせいのはね	100
ラッキースター	150
きぞくのスカーフ	250
バレエシューズ	400
たて	700
おうさまのマント	1500
たこのうで	2000
だるま	5,000
ひでんのまきもの	10000
こうきゅうどけい	25000
でんせつのつるぎ	60000
かいじゅうのあし	150000
まねきねこ	500000
ナンバーワン	5000000

种植

玩家在游戏中获得的植物种子可以拿到城镇等地方的农田里种植，从而得到花朵或果实。种了植物之后如果现实中经过一定时间不理会枯萎，调查该植物能够查看到枯萎时间，在枯萎之前浇水就能将枯萎时间还原。某些植物种植后是幼苗状态，浇水后会马上开花。果实类植物有提升电波人能力的效果。



支线要素

钓鱼

钓鱼是本作的支线要素之一，打倒特定怪物之后可以获得不同种类的鱼饵，有了鱼饵就能到一些能看到鱼的湖边进行钓鱼了。钓鱼的方法非常简单，放下鱼饵之后，等湖中的鱼影游过来，当看见湖面的指示球沉入水中后长按A键拉杆就能将鱼钓上来了。鱼主要的作用是用来卖掉，普通的鱼价格几百块左右，一定程度上可以解决前期金钱的问题，而最贵的能卖2万。

诱饵场

利用植物当诱饵吸引各种怪物出现的地方。诱饵场一共有3个，分别在牢狱的北边、庭师の村的东边和邪恶のどうくつ北边山上。相同的植物在不同的诱饵场能引来不同的敌人。游戏中的植物有122种，全部收集过之后能解开斗技场称号“しぜんおう”（自然王）。下面是全部花卉的种类以及能引出的怪物类型。



太阳花（ガ-ベラ）

牢狱北：あかばなチョウ（花）/キャタピラ-（芽）
庭师村东：こがねチョウ（花）キラ-ビ-（芽）
山上：ゾンビおばば（花）アイスワ-ム(芽)

名字	☆	买入价	卖价(种子)	卖价(花)	入手地点or掉落怪物
ガ-ベラ(黑)	1	140	14	60	庭师の村
ガ-ベラ(白)	1	140	14	60	庭师の村
ガ-ベラ(赤)	1	140	14	60	かみなりちょう（庭师の村）
ガ-ベラ(青)	1	140	14	60	サンダ-ビ-（庭师の村）
ガ-ベラ(水)	1	140	14	60	サンダ-ビ-（庭师の村）
ガ-ベラ(橙)	1	140	14	60	かみなりちょう（庭师の村）
ガ-ベラ(绿)	1	140	14	60	ビリリきん（庭师の村）
ガ-ベラ(黄)	1	140	14	60	ビリリきん（庭师の村）
ガ-ベラ(紫)	3	700	70	280	サンダ-ゴ-レム、くらやみキャット（デンパタウン地下）
ガ-ベラ(粉)	4	2100	210	840	デンパタウン地下层
ガ-ベラ(银)	3	1400	140	560	サンダ-ゴ-レム、くらやみキャット（デンパタウン地下）
ガ-ベラ(金)	4	2800	280	1120	サンダ-ゴ-レム（デンパタウン地下）




玫瑰（バラ）

牢狱北：あかばなチョウ（花）キャタピラ-（芽）
庭师村东：こがねチョウ（花）キラ-ビ-（芽）
山上：ゾンビおばば（花）アイスワ-ム(芽)

名字	☆	买入价	卖价(种子)	卖价(花)	入手地点or掉落怪物
バラ(黑)	2	350	35	140	庭师の村
バラ(白)	2	350	35	140	ゴ-レム（庭师の村）
バラ(赤)	2	350	35	140	ファイアウッキ-（庭师の村）
バラ(青)	2	350	35	140	庭师の村
バラ(水)	2	350	35	140	アクアサソリ（庭师の村）
バラ(橙)	2	350	35	140	庭师の村
バラ(绿)	2	350	35	140	庭师の村
バラ(黄)	2	350	35	140	庭师の村
バラ(紫)	3	1750	175	700	ダ-クドラゴン、ブラッドバッド、ゴ-スト（デンパタウン地下、妖精の里）
バラ(粉)	4	5250	525	2100	デンパタウン地下
バラ(银)	3	3500	350	1400	にゅうし（デンパタウン地下、妖精の里）
バラ(金)	4	7000	700	2800	ゴ-ルデンハム（デンパタウン地下）

三色堇(パンジ-)

牢狱北：あかばなチョウ
庭师村东：こがねチョウ
山上：ゾンビおばば

名字	☆	买入价	卖价(种子)	卖价(花)	入手地点or掉落怪物
パンジ-(黑)	1	70	7	30	ドライウッド（庭师の村）
パンジ-(白)	1	70	7	30	もろこしおばけ（庭师の村）
パンジ-(赤)	1	70	7	30	ゾンビコンドル（庭师の村）
パンジ-(青)	1	70	7	30	ゾンビコンドル（庭师の村）
パンジ-(水)	1	70	7	30	カビまんじゅう（庭师の村）
パンジ-(橙)	1	70	7	30	庭师の村
パンジ-(绿)	1	70	7	30	ヒドラプラント、ウッキ-（庭师の村）
パンジ-(黄)	1	70	7	30	カビまんじゅう（庭师の村）
パンジ-(紫)	3	350	35	140	ヒドラプラント（庭师の村）
パンジ-(粉)	4	1050	105	420	キャタピラ-、ウッキ-（デンパタウン地下）
パンジ-(银)	3	700	70	280	アイスバ-ド（デンパタウン地下）
パンジ-(金)	4	1400	140	560	アイスバ-ド、ゴ-ルデンハム（デンパタウン地下）




绣球花（あじさい）

牢狱北：あかばなチョウ（花）キャタピラ-（芽）
庭师村东：こがねチョウ（花）キラ-ビ-（芽）
山上：ゾンビおばば（花）アイスワ-ム(芽)

名字	☆	买入价	卖价(种子)	卖价(花)	入手地点or掉落怪物
あじさい(黑)	2	210	21	90	庭师の村
あじさい(白)	2	210	21	90	庭师の村
あじさい(赤)	2	210	21	90	バ-サ-カ-、おおくちばし（庭师の村）
あじさい(青)	2	210	21	90	庭师の村
あじさい(水)	2	210	21	90	庭师の村
あじさい(橙)	2	210	21	90	ロックシ-プ、パワ-せんし、スイカヒドラ（庭师の村）
あじさい(绿)	2	210	21	90	庭师の村
あじさい(黄)	2	210	21	90	かいとうキャット、サンダ-ミスト、サンダ-エイプ（庭师の村）
あじさい(紫)	3	1050	105	420	デンパタウン地下
あじさい(粉)	4	3150	315	1260	デンパタウン地下
あじさい(银)	3	2100	210	840	デンパタウン地下
あじさい(金)	4	4200	420	1680	デンパタウン地下

铃兰（すずらん）

牢狱北：あかばなチョウ（花）キャタピラ-（芽）
庭师村东：こがねチョウ（花）キラ-ビ-（芽）
山上：ゾンビおばば（花）アイスワ-ム(芽)

名字	☆	买入价	卖价(种子)	卖价(果)	诱饵场引来怪物			入手地点or掉落怪物
					牢狱北	庭师村东	山上	
ライフの种	4	57920	193	290	アイスバ-ド	オクトリッチ	オクトセレブ	どくマタンゴ（デンパタウン地下）
パワ-の种	4	62560	213	320				ウインドフライ（デンパタウン地下）
APの种	4	51440	173	260				やきもろこし（デンパタウン地下）
スピ-ドの种	4	39840	133	200				ウインドフライ（デンパタウン地下）
スタミナの种	4	46250	160	240				デンパタウン地下
メロンの种	1	60	25	40	りくガニ	きこりオニ	スト-ンクラブ	しびれマタンゴ（デンパタウン地下）
レモンの种	1	200	80	125	キングウッキ-、ぶたばなウサギ	ドラゴンフライ	ウルフベアZ	キャタピラ-（デンパタウン地下）
とうがらしの种	1	48	19	30	もろこしおばけ	ト-ドドロップ	ト-チゴ-スト	あかばなチョウ（デンパタウン地下）
しぶがきの种	1	48	19	30	ヒドラプラント	キラ-ビ-	ゾンビおばば	はさみサボテン（デンパタウン地下）
にがうりの种	1	32	12	20	ウッキ-	あなほりホッグ	サンダ-シ-プ	リ-フホッグ（デンパタウン地下）
ぶどうの种	4	1600	640	1000	えいきゅうし	きんば	らいでん(BOSS)	にゅうし、アクアサソリ（デンパタウン地下）



文字冒险	雷顿教授对逆转裁判			
AVG	レイトン教授VS逆转裁判			
	Level-5	2012年11月29日	日版	1人
	5980日元	无对应周边	推荐年龄：12岁以上	

本作融合了《雷顿教授》和《逆转裁判》两大AVG作品，构筑了一个虚幻的异世界以及全新的法庭体系与解谜风格，喜欢两部作品的玩家都不可错过本作。

文 半夏

系统详解

菜单



基本操作

按键	作用
A	确定、调查、选择、对话
B	取消
X	返回、决定指正的证据
Y	使用提示
方向键	选择、移动
滑杆	选择、移动
L	法庭部分开启魔法大全、威慑
R	法庭部分开启法庭记录、画面切换、指定证据
START/SELECT	开启菜单

1. 闪光指数，在完成谜题后以及法庭审判后都会获得闪光指数。
2. 小金币，这里记录了一共取得多少个小金币，以及剩余小金币数量。
3. 游戏时间，记录玩家一共进行了多长时间游戏。
4. 辩护力，法庭部分如果答错问题会消耗辩护力，辩护力全部耗尽则游戏结束。
5. 谜团，游戏中出现的难解之谜，随着游戏的进行这些谜团会逐一解明。
6. 故事梗概，收录游戏进行过程中的大致故事，可以回顾游戏的主要流程。
7. 存档。
8. 道具，随着游戏的进行会获得各种道具，都可以在这里查看，有些道具在法庭部分会转化成证物。
9. 谜题字典，所有遇到过的谜题都会收录在这里，可以自由进行挑战。
10. 设定，可以更改音量等设定。
11. 笔记，能够随时在游戏中记录笔记帮助玩家解谜。
12. 点击可以回到主菜单。

调查



想要推动剧情的前进，需要玩家往返于各个地图进行调查，使用滑杆或者在下屏滑动能够控制上屏放大镜位置，放大镜变成橘黄色代表该位置有情报或者隐藏谜题，放大镜变成蓝色表示可以走近仔细观看。当地图中有特殊人物时也可以点击对话以搜集情报。

小金币



“《雷顿》系列”中被大家熟悉的小金币系统，在每个地图中都至少隐藏了3枚小金币，当放大镜经过小金币位置时会变成橘黄色且会闪光，点击就可以获得。获得的小金币能够解锁谜题中的提示点，辅助玩家解谜。另外在法庭部分，使用小金币也能对选项、指证时机、证物提示等各方面进行提示，帮助玩家完成逆转，所有小金币位置将在流程部分一一列出。

法庭



熟悉“《逆转裁判》系列”的玩家相信对法庭部分不会感到陌生，在法庭上会有证人做出证言，玩家可以对证言进行威慑（ゆさぶる），从而引出新的证言或证物；使用证据对证言中矛盾的地方进行指证（つきつける），从而推翻证人证言，证明被告的无辜。和系列不同的是这一次的法庭将会出现多名证人，在审判过程中会有证人乱入。在威慑某个证人的证词时，其他证人有可能会露出心理破绽，此时能听到他发出奇怪的声音，并且会做出若有所思的动作，利用下屏转盘找到有这样奇怪举动的证人进行指证，有可能就会引出新的证言证物。另外由于有多名证人，因此证言间也有可能存在矛盾，需要举证时会在下屏幕出现各个证人的头像，选择有矛盾的证词就可以举证了。在法庭部分还需要回答法官提出的各项问题或者成步堂的各种自问，答对就能推进剧情的发展，问题的答案在流程部分会详细列出。

通关之后

在游戏通关之后可以生成新的黄金色存档，读取之后有两个选择，第一个是从地下遗迹最深层开始，玩家进入游戏后可以在游戏地图内自由移动，回收之前错过的小金币以及隐藏谜题（注意，第七章之后的地图都不能去。）第二个是从最终的魔女审判开始，如果辩护力不足可以直接用闪光点数补充，方便玩家再次体会最后审判的震撼。

另外通关后在主菜单会追加机密模式（ひみつのモード）和下载模式（ハイシンモード），机密模式中收录了游戏中所有的动画、背景图片、人物语音精选、背景音乐，供玩家自由观赏。下载模式会在下文说明。

下载模式

游戏从2012年12月12日开始，每周三开放免费的下载内容。目前公布的内容一共分为两部分：特殊小短剧+谜题（スペシャルエピソ－ト+ナゾトキ）、设定集（スペシャルギャラリ－）。前者是巧舟执笔的剧本，由各个角色一起出演的小短剧，介绍游戏之后发生的故事，每个短剧结束时会有一个谜题供玩家解答；后者是游戏设定集，游戏中角色、背景设计原画都会收录其中。每周交替更新两个内容的1部分，共计24部分，在进入下载模式后选择“ダウンロ－ドする”就会更新内容，在这里先为大家奉上截止到截稿时更新的三回内容。

下载方法

首先要确保3DS已经联网，然后在3DS菜单界面按下L/R键，进入拍照模式，点击左下角的QR图标，进入QR搜寻模式，使用3DS照相机拍摄上图的QR码，就会自动连接任天堂e商店，选择下载，完成后就可以了。安装之后进入游戏，菜单画面右下角会多出当前版本号，方便玩家确认更新。



第一回 再会

第一个DLC讲述了事件发生1年之后，成步堂和真宵来到雷顿教授和卢克家，四个人一起享受下午茶的温馨故事。之后还有意想不到的人物登场，缓缓打开门的玛赫涅重演了和雷顿教授他们第一次见面时的情形，四个人笑成一团。玛赫涅带来了乔邦尼的信，他正在医院休养，看来大家都过得不错。当然最后少不了一道有趣的谜题为大家调剂一下。谜题71及答案见谜题解答部分。

第二回 ロンドン

主角一行人重返伦敦塔桥，回忆当初被"大魔女"的魔法骗到的情形，之后来到乔邦尼出事的公园，意外发现这里挂在树上的汽车还在，这时大家熟悉的警官出现，告诉他们这里已经成了观光景点，在闲聊之中众人发现卢克不见了，他留下了一个谜题，解决掉谜题就能找到他。谜题72及答案见谜题解答部分。

第三回

主角一行人重返迷宫都市，迎接他们的是"大魔女"，原来乔朵拉太过害羞，不知该怎么面对他们以及众多下载游戏的玩家所以又装扮成了大魔女来见他们。叙事者也接受了手术，在玛赫涅和乔朵拉的照顾下恢复了健康，并写下了住院期间的故事，雷顿教授为故事提供了一个有趣的谜题。谜题73及答案见谜题解答部分。在叙事者故事的后面乔朵拉也写下了属于她的冒险故事，每个人都向着自己全新的生活前进。



流程攻略

序章 嵐の夜の来访者

レイトンの家
小金币位置
1. 画面右侧留声机
2. 天花板上的灯
3. 窗旁相框
调查书架，谜题01。
调查マホーネ，发生剧情。

テムズ川のほとり
小金币位置
1. 第二个塔桥尖顶
2. 路灯
3. 左侧树，中间树枝
调查チェルミ-发生剧情。
调查バ-トン，谜题02。

公园・事故现场
小金币位置
1. 右侧路灯
2. 中央路左边的路灯
3. 椅子
调查车子，谜题03。
放大调查铜像，发生剧情。

テムズ川のほとり
回到这里和警察们对话，发生剧情。

タワ-ブリッジ
小金币位置
1. 桥右侧的铁架
2. 塔顶
3. 塔桥上左侧的灯
调查通道，触发剧情。



トンネル内
小金币位置
1. 右侧第一个灯
2. 左侧靠里面的灯
3. 通道里侧左边的灯
调查墙壁花纹，谜题04。

谜の空间
小金币位置
1. 右下有布的箱子
2. 通道内右侧灯
3. 通道内左侧最近的灯
调查右下箱子附近玛赫涅的脚，谜题05，发生剧情，进入下一章。

故事

黑夜中有两个人开着车子狂奔，在他们面前出现了无数恐怖的黑影，黑影使用不可思议的力量喷射出火焰，执着地追逐着他们两个。开着车的男子将一封信交给女孩，让她去找那个人，那个人一定能够救她，就在此时神秘黑影操纵了巨大的石像攻击他们，两人的车子终于承受不住攻击而爆炸……

镜头转向一架飞往伦敦的飞机上，成步堂和真宵正坐在上面，原来他们受邀请来到伦敦参加国际律师协会的技术交流，总是被卷入麻烦的成步堂这一次会不会又被什么麻烦的审判缠住呢？与此同时在暴风雨侵袭的伦敦，雷顿教授和卢克正在探讨关于中世纪魔女的传说，忽然有访客到来，正是刚刚躲避追逐的少女。她带来了雷顿教授学生乔邦尼的一封信，信件中乔邦尼向雷顿求救。这个女孩子名叫玛赫涅，乔邦尼认为她是掌握神秘城市"迷宫都市"关键的人物。玛赫涅给雷顿教授看了一本书，她说书中记录了都市中的一切，包括魔女和"那个事件"。就在此时黑影破窗而入将玛赫涅抓走，追逐黑影的踪迹，雷顿教授和卢克来到了泰晤士河边，在这里遇到了正被公园发生的不可思议的案件困扰的警察切尔密，也许这和玛赫涅被抓有什么关系，雷顿和卢克决定去公园事故现场探个究竟。

事故现场一辆汽车高高挂在树上，车身有着神秘的巨大手印，调查发现和石像的右手一致，石像难道会动吗？面对重重谜团，雷顿教授决定回到切尔密警察处，询问得知车祸的受害者正是乔邦尼，另外有人目击到塔桥方向有神秘人物的身影。雷顿教授和卢克追踪来到塔桥，在地上发现了玛赫涅的披风，塔桥墙上有神秘符号，开启后墙上出现隐藏的门，门里他们找到了昏倒在地的玛赫涅。黑影突然再次出现，雷顿用计掉包，让玛赫涅成功乘船逃走，黑影冷笑着对他们说"是你们自己踏入了故事之中"，卢克怀中玛赫涅留下的大书突然自己动了起来，而打开的那一页中映出了雷顿和卢克的身影，这到底是怎么回事，难道他们被卷进了书中的世界？

序章 异国的法庭

问题 & 解答
Q: この事件の被告人の名前は?
A: マホ-ネ
Q: 被告人の2つの罪状とは?
A: 盗窃と伤害
证言《～事件当夜の见回り～》
证人：ユトリノ
威慑要点
证言：オレはいつもどおり、にぃにぃふたまる……（我像平常一样在2200……）
威慑，得到证据物品"现场写真"。
指证要点
证言：すでに现场には异常がないことをカクニン（已经确认现场没有异常）
用"现场写真"指证
结论：自称专业的保安却没发现现场的异常，证人动摇，更改证言。
证言《～事件现场で目击したこと～》
证人：ユトリノ

证言结束后，获得证据"フラッシュライト（手电筒）"
指证要点
证言：真正面から船员さんを殴りつけた（她从正面殴打船员）
用"被害者の诊断书"指证
结论：被害者是后脑受伤，处在正面的玛赫涅不可能伤害到船员。
问题 & 解答
Q: 今が"胜负"のときだ
A: 被告人の无罪を主张
剧情过后得到证据"引きちぎられたタグ"（被扯掉的牌子）。
Q: 弁护侧の方针…そんなの、决まってる
A: 审理を续行する
事件过后得到证据"新闻记事"（报纸）。
证言《～事件に遭遇したこと～》
证人：オリ-ブ
得到证据"盗まれたぬいぐるみ"（被偷的娃娃）

威慑要点

证言：貨物室であの子を見つけたとき（在货仓发现那孩子的时候）

证言：……ちょっと、片足が取れちゃったケド（……被她扯掉了一只脚）

证言：アタシが警察に提出したものよ。（这是我向警方提出的证物哦。）

指证要点

证言：アタシが警察に提出したものよ（这是我向警方提出的证物哦）

用“引きちぎられたタグ”（被扯掉的牌子）指证

结论：玛赫涅手中拿着的是被扯掉的牌子，而作为证物的娃娃身上还有牌子，因此这个娃娃被掉包了。

问题 & 解答

Q：ぬいぐるみに“タグ”がついていた理由は?

A：ぬいぐるみをスリ替えた

Q：ユトリノは自分が目立つために、ウソの证据品を提出したのか?

A：その可能性はない

Q：さあ…どうする? これが、最後の胜负だ…

A：搜索を要求する

Q：オリ - ブが、船内の搜索を恐れる理由…それを示す《证据》とは！

A：用“新闻记事”指证

故事

来到伦敦进行技术交流的成步堂，临时被任命成为某个事件的律师，被告是丝特拉寄宿女子学园的学生玛赫涅，她目光无神仿佛一个没有灵魂的玩偶，带她来的教师要求成步堂不做辩护直接接受检察官的控诉。完全没有准备的成步堂就这么站在了法庭上，玛赫涅被控诉的罪状是盗窃和伤人，犯罪现场是在泰晤士河港口停泊的往返伦敦的小型货船，被告玛赫涅非法侵入货船并试图盗窃玩偶，被船员发现后拼命抵抗用手边铁棒殴打船员头部。第一位证人是自称专业的警卫员——卡德纳。他坚称看到玛赫涅从正面殴打了船员的头部，而法医报告却证明被害人是后脑受伤，慌乱的他留下了一个自己私藏的证物“被扯掉的牌子”以此证明玛赫涅确实试图盗窃船内货物。



第二位证人是船内厨师——奥利弗。她也提交了证物“被偷的娃娃”，声称在和玛赫涅争夺过程中娃娃被扯掉了一只脚，然而这个证物却成了成步堂推翻她证言的关键性证据，娃娃身上有牌子和警卫员提供的牌子矛盾。成步堂证明娃娃被调换，也就是说原本的娃娃很重要不能被警方发现，从而大胆假设这批娃娃和在伦敦发生的珠宝盗窃案有关。警方从船上找到了没有牌子的娃娃，在其肚子中真的找到了钻石，奥利弗被揭穿了罪行只好认罪，同时也承认玛赫涅并没有袭击她，也许是昏暗的船舱中有神秘的第三人袭击了她。成功完成逆转的成步堂并没有得到老师的感激，冰冷的她只是带着玛赫涅离开了，玛赫涅不小心留下了一本巨大的书，打开书的成步堂和真宵看到书中有他们两个人的样子，接下来书放出了强烈的光芒……

第一章 迷宫の町

马车内

小金币位置

1. 顶棚上的灯
2. 右侧座位上的袋子
3. 地上的土豆

调查乘客

调查驾车的人

市街地通り

调查士兵，谜题 06。

调查小孩子，谜题 07，之后出现小金币，且开启新地图“市街地中央部”。

小金币位置

1. 拱门里侧右手边旗子
2. 蓝白帐篷摊位上方的绿色旗子
3. 拱门左侧红色鲜花吊篮

市街地中央部

小金币位置

1. 右侧的植物盆
2. 喷泉
3. 左侧白色矮房子的烟筒

调查吟游诗人，谜题 08，完成后开启新地图。

调查贵妇人。

市街地西商店街

小金币位置

1. 武器店招牌
2. 右上方三面旗子中最右侧的
3. 右下角水果篮

调查中央骑士，谜题 10。

调查左侧当铺店长，谜题 11。

*注意：谜题 10 完成后才会触发谜题 11，但如果先触发了谜题 09，再触发谜题 10 就会发生事件，导致无法触发谜题 11。

市街地东商店街

小金币位置

1. 左侧面包店招牌
2. 左下角靠右边的圆木桶
3. 三面旗子中间那面

调查中间的青年，谜题 09。

广场の外れ

小金币位置

1. 左下蓝色大门左侧烛台
2. 三扇蓝色窗户中间那扇
3. 右下装着绿色布条和木板的木桶

广场

小金币位置

1. 左侧大树上方屋顶烟筒
2. 右下方木箱
3. 右侧有很多蓝色窗户的建筑的烟筒

调查小孩，谜题 12。

北の行进通り

小金币位置

1. 最左侧建筑第二排最右侧窗子
2. 红色尖房顶
3. 最右侧建筑物第一排中间窗户

パン屋店内

小金币位置

1. 烤箱下木柴堆
2. 左侧长面包和面包架之间
3. 右侧墙上蜡烛

调查真宵，谜题 13。

在玛赫涅房间开启后面包店老板娘クロワ出现，调查她，谜题 14

マホ - ネの部屋

小金币位置

1. 左侧墙上挂着的植物
2. 地上圆盘子
3. 右侧架子上面的水果篮

大图书馆前

小金币位置

1. 中央屋顶雕像
2. 左下角灌木
3. 入口柱子左侧靠里的顶端雕像

调查贵妇人，谜题 15。

大图书馆

小金币位置

1. 上方中央旗子
2. 上方左侧窗户
3. 下方桌子后面墙上右面的灯

调查司书兼馆长的ナゾミ，谜题 16、17。

调查司书见习ブック，谜题 18。

*注意，进入特别阅览室后谜题 18 就不会出现

特别阅览室

小金币位置

1. ナゾミ身后蜡烛
2. 左侧布帘靠近花瓶那一端
3. 第三个吊起的蜡烛

调查魔法大全，剧情过后谜题 19。

图书馆の地下

小金币位置

1. 左侧近处的火把
2. 右侧近处的火把
3. 右侧远处的火把

北の行进通り

调查左侧男性，谜题 21。

市街地西商店街

调查左侧白色衣服女性，谜题 22。

市街地表通り

调查右侧邮递员，谜题 23。

故事

雷顿和卢克醒来之后发现自己处在一辆正在前进的马车上，车上有一位神秘的乘客，她披着厚厚的斗篷，帽子将脸完全遮了起来。雷顿询问她这辆马车到底驶向何处，遭到了她的嘲笑，她说目的地只有一个，为什么还问要去哪，如果都不明白就去问驾车的人吧。面对奇怪的答案雷顿只好再次询问驾车的人，驾车的人说他们从一开始就在马车上，不知道什么时候睡着了，而目的地自然就是“那里”。正说着马车穿过一扇宏伟的城门来到一个热闹的城市，展现在雷顿面前的城市非常奇妙，这里有穿着厚厚盔甲的骑士、衣着十分复古的居民、吟游诗人和华丽的贵妇……完全就是中世纪的都市。神秘的乘客再次出现，她告诉雷顿，所有人都注定出现在这里，对于这个“迷宫都市”来说，所谓的外面也都不存在。困惑的雷顿和卢克回头发现刚刚穿过的门已经消失了，神秘的乘客也不见了踪影，他们决定先在城内搜寻，打探乔邦尼的消息。来到东西两侧的商店街调查后，突然有人大声宣布“那个人”即将到来，让大家让出道路，打听之后得知原来是这个城市的创造主“叙事者”即将到来。

马车在骑士团的簇拥下浩浩荡荡地走了过来，叙事者在马车上不停地写着什么，街旁的居民都十分激动，不断感谢叙事者为他们创造的幸福生活。马车上的一个女子将大量的纸张抛向群众，大声说着“这是新的故事”，一时气氛涨到最高潮。但是人们读了纸上的文字后忽然都变得很恐慌，纸上写着“月光照射的森林深处，恐怖的魔女降下死亡的阴影，不幸的青年二人组，踏入那片黑暗的时候，生命便会被‘魔之炎’诱惑，燃烧……燃尽”。卢克不明白为何居民如此害怕，毕竟故事又不等于事实，他的发言引起周围居民的愤怒，指责他怀疑叙事者。骚乱引来了骑士团对卢克和雷顿的追捕，此时玛赫涅出现带着两人从小路逃走。为了暂时躲避，他们决定先回玛赫涅打工的面包店。

在面包店优雅的绅士被全力敲打面饼的蓝衣刺猬头糊了一脸面粉……没错，在面包店工作的正是成步堂龙一。他对雷顿教授说自己已经在面包店工作 5 年了，而且对“英国”这个词只是很耳熟，并没有印象。玛赫涅拉着雷顿和卢克到了二楼房间，询问后得知玛赫涅对自己如何到了伦敦又如何回来完全没有印象，对乔邦尼也只有一个模糊的记忆，他似乎要解开“故事肯定能成为现实”的这个谜题，这个在雷顿和卢克看来非常不可思议的

结论，却是这个城市中人人认可的常识。乔邦尼为了调查这件事经常往返于保存过去所有故事的大图书馆，而惹来魔女的追杀证明他调查的都是和魔女相关的故事。玛赫涅说魔女相关的故事是骑士团逮捕魔女的重要证据，因此都由骑士团保管。叙事者是这个城市的创世主，编写所有将在城市发生的事情；骑士团负责在这些事件中守护城市、人民和叙事者；检察士负责在法庭审判骑士团逮捕的魔女，这个城市就是以这样的体制被管理着。雷顿教授决定追逐乔邦尼的足迹，先去大图书馆查看记载魔法的书籍。

在大图书馆完成了来自司书的挑战之后，雷顿被允许进入二楼的特别阅览室。二楼摆放着《魔法大全》，上面记载了所有魔女可以使用的魔法，其中有一页像是由谁胡乱写上去的预言。雷顿解开预言中的谜题找到了大图书馆隐藏的门，众人来到大图书馆的地下。在地下墙上有一幅巨大壁画，内容是大魔女贝泽拉引起传说的大火的样子。贝泽拉被认为是迷宫都市所有魔女恐慌的元凶，一切皆因她而起，而她至今都还没被骑士团抓住。这个城市也到处残留着当初她引起大火的罪状，此时玛赫涅脑海中似乎闪过火光的记忆。众人离开地下，玛赫涅为了帮老板娘买牛奶提前走开了，雷顿和卢克得到了道具《魔法大全》，在城市里解决了几个难题后就先回到面包店。奇怪的是玛赫涅还没有回来，几个人先坐下吃饭，期间雷顿教授用面包教授成步堂最简单的解谜思想。直到吃完晚饭玛赫涅也没有回来，倒是骑士团闯了进来带走了成步堂，原因是要审判可恶的魔女，而令人震惊的是所谓的魔女就是玛赫涅……



第二章 豪炎の魔女审判

证言《～事件を目击したときのこと～》

证人：カイック、バ-サ、マ-ダラ、ナイツ

威慑要点

证言：あれは……夕食のしたくのカオりただよう时刻。（那正是想要吃晚饭的时候）

得到证据“ランプ”（提灯）

指证要点

证言：魔法の引き起こした奇迹なのだ！（现场有火炎是魔法引起的奇迹！）

用“ランプ”（提灯）指证

结论：因为提灯掉在地上，因此现场的火炎不一定是魔法，也有可能是灯火。但是结论很快被推翻，灯火不可能将人烧死。

雷顿教授带来了《魔法大全》作为全新的证物。

问题 & 解答

Q：これが、最后のチャンス…

A：绘画の“ムジュン”を探す

选择图片上玛赫涅拿着提灯的手。

结论：释放魔法需要手持魔杖，而玛赫涅手上没有魔杖。

剧情过后得到证据“魔法杖”。

证言《～魔法杖について～》

证人：カイック、バ-サ、マ-ダラ、ナイツ

指证要点

证言：つかまるまで、落とさずに持っていたのだッ！（直到被抓住时都没有掉落一直拿着！）

用“ランプ”（提灯）指证。

结论：提灯上沾满泥土，证明提灯被掉在地上，由于手臂穿过提灯环拿着魔杖，如果提灯掉落同时魔杖也应该掉落，因此证人证言不成立。

剧情过后得到新的证据“メガネ”（眼镜）。

证言《～魔法杖について・(2)～》

证人：カイック、バ-サ、マ-ダラ、ナイツ

威慑要点

证言：あのミルク桶、见た目のワリに轻かったから。（那个牛奶桶比看上去要轻。）

得到新的证据“ミルク桶”（牛奶桶）

指证要点

证言：魔法杖は、もう一方の手にあったのだ！（魔杖在另一只手拿着！）

用ミルク桶指证。

结论：由于木桶提手有两块比较高的木板，所以不能同时拿着魔杖和木桶，证人证言不成立。

证言《～魔法杖と咒文の关连性～》

证人：カイック、バ-サ、マ-ダラ、ナイツ

威慑要点

首先威慑全员的证言才能推动剧情前进。

证言：それはもう！……（那已经！）

在カイック作证时巡视指证バ-サ的奇怪反应。

结论：是灯先掉落之后才听到咒文的声音。

证言《～手にしてた魔法杖のナゾ～》

证人：オジサン、カイック、バ-サ、マ-ダラ、ナイツ

威慑要点

证言：あのミルク桶を地面に置き、その手で杖をニギったのだッ！（她一定是把牛奶桶放在地上，然后用那只手拿着魔法杖！）

用“ミルク桶”（牛奶桶）指证

结论：如果牛奶桶被放在地上应该和提灯一样沾满泥土，追加全新的证言。

威慑要点

证言：あの魔女は魔法杖を持っていた。（那个魔女拿着魔法杖。）

在威慑时使用巡视，指证カイック的奇怪反应。

结论：カイック在火光中只看到3个人的身影，也就是说证人一共4个人，有一个证人是不存在的。

问题 & 解答

Q：ヒトリ多い、证人…それはいったい、何を意味するのか?

A：证人の中に魔女がいる

追加证物“现场の上面图”（现场俯视图）

Q：现场に潜んでいた魔女はどこにいた?

A：选择玛赫涅和受害人周围位置

Q：现场で、魔女が身を隐していた……

A：用《魔法大全》中的ミエヘン指证。

证言《～“见たこと”と“见なかった”こと～》

证人：オジサン、カイック、バ-サ、マ-ダラ、ナイツ

威慑要点

证言：あのオジサンなど、ブザマに转んでおったワ。（那个大叔也狠狠摔了一跤。）

使用巡视，指证オジサン的奇怪反应。

结论：大叔是被人吓到才摔了一跤。

问题 & 解答

Q：无意味か。今の证言…どうするべきか?

A：さらにくわしく

追加新的证言。

威慑要点

证言：后ろから名前を呼ばれて、转んじまったケド。（有人在后面喊了我的名字，我吓了一跳摔倒了）

问题 & 解答

Q：弁护侧は。この证人の证言について…

A：ムジュンを指摘する

证言检证

选择マ-ダラ的证言“ヒトコトも、声が出ませんでした（由于太过恐怖，一句话都说不出）”

问题 & 解答

Q：事件当时。オジサンを背后から呼んだのがこのご妇人だったという证据とは！

A：用证据“现场の上面图”指证。

Q：オジサンが闻いたという声の正体を示す证据とは…！

A：用《魔法大全》中魔法“ミエヘン”指证。

Q：あえて现场に姿を现した理由。それは…！

A：罪を隐す工作をするため

Q：あの现场に姿を见せてまで隐そうとしたものとは…！

A：用证据“メガネ”指证

Q：メガネを落とした魔女が、现场に姿を现した、その理由とは！

A：见つからなかったから

Q：今夜、搜查されなかった场所。…それを示す证据品は…！

A：用证据“ミルク桶”指证

结论：魔女在现场现身是为了防止万一有人找到她丢失的眼镜后，而她又不在现场对她产生怀疑，而她的眼镜正是掉到牛奶桶中。

故事

玛赫涅提着牛奶走在回面包店的路上，被两名坏人拦住，突然有人念动咒语，地上升起火焰将坏人吞噬……这正是玛赫涅被逮捕的理由，而她把成步堂叫来是希望他能再一次帮她打赢官司，虽然成步堂对过去毫无记忆，但是内心深处的记忆让他对律师以及辩护产生了反应，终于他站在了魔女审判的法庭上。检察士基克恩姗姗来迟，却气势十足，所有的群众仿佛都希望判玛赫涅有罪一样。按照惯例检察士传唤目击者，居然有4名证人同时站在法庭上，在这个异世界的法庭大家对多名证人都习以为常，入乡随俗的成步堂在第一次指证之后终于唤醒了沉睡的记忆，回忆起自己是来自哪里，以及因为巨大的书而来到这里的事实。审判还在继续，所有人对于魔法的存在都深信不疑，此时雷顿教授带来了魔法大全，这本书成了能够帮助成步堂完成逆转的武器。

根据书上所写，想要释放火魔法需要手持魔法杖，而现场绘画却显示玛赫涅被坏人缠住时受伤并没有魔法杖。基克恩出示了一份新的证据——魔法杖，上面镶嵌着两种颜色的宝石，根据《魔法大全》记载，该魔法杖可以施展“看不见”这样的魔法，证人重新作证，想要证明玛赫涅在被捕之前都紧紧攥着隐藏的魔法杖。但是由于“提灯”这个证物，推翻了证人证言，而且其中一个证人马黛拉被雷顿教授指出其视力的缺陷，原来她的眼镜几天前就丢掉了。证人再次针对魔法杖作证，在成步堂追问下，证人巴莎承认是其偷偷拿走了重要证物牛奶桶，追加证物之后，成步堂发现木桶的设计造成不能同时单手拿着魔杖和木桶，他用这一点再次推翻证人证言。然而基克恩检察士也很

不简单，他利用第一次了解到的“逻辑”反驳了成步堂，他认为玛赫涅是先释放了魔法，然后将魔法杖和提灯一起掉落的，证人在他的引导下进行第三次证言。这一次的证言十分散乱，成步堂发现在威慑某个证人时，其他证人的奇怪反应，以此为突破口再次推翻证言。但是此时却有新的证人跳了出来，五个证人围成一团进行了作战会议，由于对魔女的恐惧导致他们甚至不惜扭曲记忆也想早点抓住犯人，而成步堂要做的就是突破证人的心理防线，还原事实的真相。



在成步堂的威慑下，终于引出证人证言，明明只有4名证人，却有5个人站在法庭上，因此多出来的那名证人就是魔女！由于《魔法大全》记载的火魔法有半径1米的施用范围，成步堂认为魔女就在玛赫涅和受害者附近，且对自己释放了隐形魔法，所有证人进行了最后一次证言。雷顿和成步堂发现了证言彼此间的矛盾，用证言推翻了证言，证明玛黛拉撒了谎，原来她在大叔身后使用了现身魔法（ミエール），恰巧魔法的名字和大叔（エミール）真名十分相近，因此吓得大叔摔了一跤，由此证明她才是真正的魔女！玛黛拉在被行刑前不断地控诉着，称自己只是想将大魔女贝泽拉绳之以法，以结束这荒谬的审判，而她控诉的正是玛赫涅，到底还有什么样的秘密隐藏在这谜一般的异世界呢……

第三章 大魔女のナゾを追え

裁判所控え室
小金币位置
1. 下方脚锁
2. 左侧士兵头上烛台
3. 右侧大门左侧的烛台

检察士控え室
小金币位置
1. 左侧黑板上插着的剑
2. ジョドーラ右侧墙壁上的烛台
3. 右侧桌子上的箱子

和ジョドーラ对话。

裁判所前
小金币位置
1. 门口右侧的火把
2. 左侧圆屋顶
3. 建筑左下的灌木丛

裁判所へ続く道
小金币位置
1. 路标上方的箭头
2. 眼前的花丛
3. 路标右侧树根

调查画面右上树叶，谜题24。

市街地东商店街
和老板娘对话。

パン屋店内
卢克和真宵决定一起寻找黑猫。

北の行进通り
调查邮递员，谜题25。

市街地西商店街
调查左侧男性，谜题26。

市街地中央
调查吟游诗人，谜题27。

市街地通り
调查士兵，谜题28。

广场
和乔朵拉对话，自动离开广场。

广场の外れ
找到黑猫。

大图书馆前
调查小狗（必须有黑猫），谜题29。

パン屋店内
和成步堂、雷顿教授汇合，进入第二天。

市街地东商店街
调查左侧的バ-サ，谜题30。

パン屋前
调查バ-サ，谜题30

裁判所前
剧情过后，四人暂时分开，开启暗の间后，暂时不要去和玛赫涅对话，可以先去其他地方触发谜题。

大图书馆内
开启暗の间后，和玛赫涅对话前来到这里，调查ブック，谜题38。

西商店街
开启暗の间后，和玛赫涅对话前来到这里，和グレ对话。

广场の外れ
开启暗の间后，和玛赫涅对话前，和グレ对话后，在这里调查テル，谜题39。

暗の间
和玛赫涅对话中途转换为雷顿视点。

市街地表通り
关所の门开启后，和叙事者对话前来到这里，调查老婆婆，谜题31。

关所の门
小金币位置
1. 左侧中间的绿色旗帜
2. 大门右侧青铜像
3. 城墙右下角植物

调查门前骑士，谜题32。

骑士の驻屯地
小金币位置
1. 左上蓝色尖顶下的木栏杆
2. 大阶梯左侧青铜像
3. 竖起的第一个骑士练剑的草垛

调查被骑士围起来的绿衣男性，谜题33。

调查困惑的骑士，谜题34。

调查左侧紫色尖顶，谜题35。

谒见の间前
小金币位置
1. 围墙上的左侧第一个尖顶
2. 围墙上的右侧里面的尖顶
3. 中央圆形徽章

调查右侧数第二个尖顶，谜题37。

调查大门，谜题36。

检察士控え室
触发剧情，之后可以去炼金术师的家调查。

广场
调查ビタ-，谜题20。

炼金术师の家
小金币位置
1. 烟囱上的鸟巢
2. 中央的拱门上方圆形
3. 少年脚边的灌木

和执事对话触发剧情。

执事室
小金币位置
1. 架子白色酒杯
2. 门边的纸筒
3. 左侧桌上蓝色花瓶

和执事对话触发剧情。

炼金术师の部屋
小金币位置
1. 执事右边壶上圆形器皿
2. 房顶的地球仪
3. 左边书架旁地板上的书籍

调查墙上挂着的画，发现画边缘的绿色。

调查地上白色粉末，触发事件，可以去研究室了。

研究室
小金币位置
1. 挂在墙上架子的
2. 左下木箱上的器皿
3. 井附近的桶

调查山羊像、木箱、桌子上面、井，然后触发事件，进入第四章。

故事

玛赫涅被认定为大魔女贝泽拉，在两周后进行对她的审判，为了彻底结束“魔女审判”玛赫涅没有告诉雷顿和成步堂关于自己审判的事情，她想要牺牲自己来结束这一切。查明这一点的成步堂和雷顿教授决定合作，在两周内寻找到真正的贝泽拉。回到面包店，真宵和卢克发现老板娘十分担心玛赫涅，而且黑猫也不见了踪影，为了帮老板娘找到黑猫他们来到迷宫都市搜寻，在广场看到炼金术师的家有许多骑士团的人在巡视，这里据说是骑士团惟一没有解决的魔女事件。忙碌了一晚上的真宵和卢克终于找回了黑猫。第二天四人一起出门到裁判所想要见到玛赫涅，此时雷顿教授却被叙事者传唤，四个人暂时分开了。



经过一番周折雷顿教授和卢克终于见到了叙事者，叙事者质问两人为何来到这里，他认



为雷顿和之前闯入的乔邦尼一样都是对故事来说很麻烦的存在，这个城市的故事正向着圆满的落幕前进中，找到大魔女贝泽拉，审判她、制裁她，从此人人都能过上幸福的生活这正是故事最完美的结局。那么魔女到底是……

再次回到成步堂视角，他和玛赫涅进行了长谈，得知玛赫涅之所以被城市的人仇视，原因竟然是因为她是叙事者的女儿，曾经有不小心撞到她的人被魔女魔法杀害的前例，因此人们越来越疏远她。玛赫涅认为一直致力于搜查魔女的骑士团是最有可能掌握贝泽拉线索的



组织，他们迄今为止只有一个和魔法相关的案件没有解决，正当成步堂想要询问这个案件的详细消息时时间到了。之后从基克恩检察士那里打听到3个月前炼金术师被杀事件的详细情报，成步堂被批准参与调查。来到炼金术师家中，管家阿尔格雷告诉成步堂在谋杀案件发生前3日，广场凭空出现了古旧的钟楼，看到此情形的炼金术师惊慌失色的回到家中闭门不出。这肯定和魔法有关，因此成步堂决定在炼金术师家中搜寻证据。而此时雷顿教授从叙事者那里听说魔女审判的日期从2周后提前到后天，他还为雷顿一行人写了新的故事，故事中暗示着异国来的男性将因黄金的诅咒而倒下，异国来的女性将发出悲鸣。雷顿教授和卢克以为成步堂会有危险，赶忙离开去通知他，谁知道有危险的却不是成步堂，魔女在炼金术师家中出现，将雷顿教授变成一尊金像，而和教授在一起的真宵也被当做魔女抓了起来……

第四章 黄金の魔女裁判

证言 《~事件を目击したこと~》

证人：エミ-ル、タタ-セル、フェルマタ、ル-ク

威慑要点

证言：もしかして"仲间割れ"ってヤツかしら？（莫非是和那家伙拆伙了？）

在威慑时使用巡视指证听到这段证言时ル-ク的奇怪反应。

Q：マホ-ネさんが言いかけたコトとは？

A：先をうながしてみる

证物"见取り图"更新情报。

指证要点

证言：先生は、マヨイさんの正体を见抜いて（教授正是看穿了真宵的真面目！）

用"见取り图"指证，得到新证据"黄金像"。

结论：雷顿教授面对的方向不是真宵方向，因此并不是想要攻击真宵。

证言 《~现场に落ちたもうひとつの＜影＞~》

证人：エミ-ル、タタ-セル、フェルマタ、ル-ク

威慑要点

证言：同じ现场で、同じ"魔法"の手口。（一样的现场，使用一样的魔法手段。）

威慑之后证据"魔法杖"情报更新，《魔法大全》追加魔法"マカツイ"。

证言：あのボウシ屋さんは、魔女が呼び出した使い魔……（那个高帽先生对着魔女召唤的使魔挥动刀子，拼命抵抗。）

使用巡视，指证听到这句证言是ル-ク的奇怪反应，再指证オジサン的奇怪反应。

结论：雷顿教授并没拿着刀子，也就不可能是在对付魔女召唤的使魔。

问题＆解答

Q：被害者のウデについてもうひとつ闻かせてください

A：どこに落ちていたか？

Q：见取り图…なにか、モンダイが？

A：モンダイがある

Q：位置关系で、ムジュンしているところは？

A：指证图上魔法杖的位置

结论：黄金手臂的位置阻挡了魔法杖落地后再滚动的路线，所以不可能是真宵掉落了魔法杖。

证言 《~＜黄金像＞と＜魔法杖＞~》

证人：エミ-ル、タタ-セル、フェルマタ、ル-ク

威慑要点

证言：おお-爱こそ"真心"恋こそ"下心"（哦！爱即真心，恋即预谋）

威慑之后使用巡视指证对鹦鹉叫声有奇怪反应的ル-ク。

问题＆解答

Q：オウムの、ビスケット…

A：召唤してみる

Q：询问をするべきか…どうする？

A：《寻问》をする

证言 《~＜黄金像＞と＜魔法杖＞~》

证人：ビスケット

指证要点

证言：……コルドア！……

用《魔法大全》中"ゴルドラ"指证。

结论：大家都以为鹦鹉听错了声音顺序，而实际上是有人使用了和黄金魔法读音相似的贯通魔法。

问题＆解答

Q：コルドアが使用された证据は……

A：《证据》は、ある

Q：コルドアが使用された事を立证する证据は……

A：使用证据"绘の里侧"指证。

证据"见取り图"的情报更新。

Q：トビラを通ったものとは……！

A：それ以外のもの

Q：魔女が……小さな扉を通したものとは…！

A：使用证据"魔法杖"指证

Q：魔法杖に仕组まれたウソとは？

A：指证魔法杖上紫色的魔法石

Q：魔女とは…何者なのか！

A："パトラス・アルグレイ"

结论：魔法杖上的紫色宝石有可能是假的，有人使用贯通魔法在房间内开了小门，而能做到这一点的只有可能是管家。

问题＆解答

Q：魔女がスリ替えた魔法石を隐した场所とは…？

A：アルグレイ自身

Q：事件当日、魔法石が隐されていた场所は？

A：指证其脖子下方围巾的位置

Q：どうする！このまま归らせるべきか？

A：他の事件を追及

获得证物"现场のスケッチ（现场素描）"。

证言 《~事件当夜のこと~》

证人：アルグレイ

威慑要点

证言：困っていたところ、おトナリの方が访ねて……（正在困扰的时候，邻居拜访帮我破坏了大门。）

指证要点

证言：オレっち、ピンと来たね！今回と同じ魔女が《マカツイ》を使ったんだ、ってな！（我想起来了！和这次一样的魔女使用了マカツイ魔法！）

用魔法杖指证。

结论：魔杖上可以使用"マカツイ"魔法的宝石是假的，证人证言不成立。

问题＆解答

Q：今回の犯行が可能だったことを示す证据とは！

A：使用"现场のスケッチ"指证

结论：可以使用贯通魔法，将手从小门中深入，掐死炼金术师。

证言 《~现场に踏み込んでから~》

证人：エミ-ル

威慑要点

证言：现场をアレコレ见て回っていたんだけど……（在现场到处转了转，但是……）

使用巡视指证听到这句证言时アルグレイ的奇怪反应，追加新的证人，留言邮递员レダ。

证言：博士にね。手纸の配达をたのまれてたの。（博士委托我送信，我去他家取信了。）

问题＆解答

Q：その手纸……もしかして。ココロ当たりがある、か？

A：《证据》を提示してみる

Q：あなたに配达を赖んだ《手纸》…それは、もしかすると…

A：用证据"白纸の手纸"指证

结论：邮递员邮寄的信正是成步堂手中的这封无字之信。

证言 《~ベルデュ-ク博士の＜手纸＞~》

证人：レダ

威慑要点

证言：お部屋を出て。执事さんに"おやすみ"のアイサツをして……（我从房间出去，和管家说了"晚安"就走了。）

使用巡视指证听到这句证言时アルグレイ的奇怪反应，追加新的证言。

证言：私がいつものボトルをお持ちしたとき……（我和平常一样拿着瓶子……）

指证听到这句证言时エミ-ル的奇怪反应，追加新的证"トマトジュ-スのボトル"（番茄汁瓶子）。

证言：そしたら。オジサンが急に、ブッ倒れて。（那之后大叔就突然倒下了。）

问题＆解答

Q：オジサンが急にブッ倒れた理由。思い当たることはあるか？

A：思い当たる《证据》がある

Q：オジサンが现场でイシキを失った理由を示す手がかりは？

A：使用证物"トマトジュ-スのボトル"（番茄汁瓶子）指证。

结论：炼金术师的番茄汁中混着催眠药，所以大叔才会突然睡着。

证言 《~炼金术师と执事~》

证人：アルグレイ、レダ

威慑要点

证言：あの方のイノチを狙う理由がないのです。（我没有理由杀害那个人。）

Q：犯行の动机。どうだろうか……

A：それ以外の动机を提示

Q：犯行の目的を示す证据とは！

A：用证据"白纸の手纸"指证

证言：イノチを狙うことも、スト-リ-テラ-样に当てた手纸を……（杀害炼金术士，拿走他写给叙事者大人的信，这样的事情我都没错过！）

Q：今の证言…モンダイはないだろうか？

A：ムジュンがある

Q：このムジュンを暴くには…

A：证据品は提示できない

选择レダ的证言"守秘义务とか、先生がおしえてくれたから…アタシ。一度も破ったこと、ないの！"

结论：アルグレイ知道信件的收信人，而邮递员有保密协议，因此只有可能是她拿走了信件。

问题＆解答

Q：このまま见逃して判决を下すべきなのだろうか…

A：ムジュンを追及する

Q：それによって生まれるムジュンとは！

A：用证据"现场のスケッチ"指证

Q：ぼくが质问したい人物。それは…

A：オジサン

Q：オジサンが现场から持ち去ったあるものとは…？

A：指证大叔右手拿着的带有毒药标志的瓶子

Q：事件当夜。ベルデュ-ク博士に毒をのませた人物。それは…

A：ベルデュ-ク博士自身

Q：その可能性を间接的に示している证据品とは…！

A：使用证据"白纸の手纸"指证

结论：炼金术师是自杀。

故事

没能从魔女手中守护真宵，成步堂一直心怀愧疚，在法庭上他下定决心一定要帮真宵洗清嫌疑。这一次仍然是群众证人，然而令人震惊的是为了帮雷顿教授报仇卢克居然站在了法庭上。法庭上围绕雷顿教授当时是否拿着刀展开了激烈讨论，但是黄金雕像的右手却离奇地失踪了，突然当铺的店长作为证人乱入，证明是大叔将教授的手作为艺术品卖给了他。找回教授的手之后，终于证明他没有持刀，也就不可能正在对付魔女召唤的使魔。但是在检察士的诱导下证人们又推翻证言，一直沉默的卢克突然说人类有可能被魔法欺骗，但是法庭上有一只动物证人，能听懂动物语言的他要求将鹦鹉加入证人之中。鹦鹉证人完美地再现了当天现场的声音，证明当时有人使用了黄金魔法之外的其他魔法，那正是能够在绿色的墙上打开大门的贯通魔法。在炼金术师屋子的挂画后确实有一小块涂成绿色，狭窄的大门并不是让什么人逃出，而是把魔法杖放到现场，由此证明案发当时魔女并不在现场。根据贯通魔法使用的位置，成步堂推断犯人正是炼金术师的管家帕特拉斯・阿洛格雷，她是伪装成男性的魔女！

经法庭检验魔法杖中紫色宝石确实是伪造，阿洛格雷也承认了她是女孩子，但是目前没有决定性的证据证明她就是将雷顿教授变成金子的魔女，成步堂决定从其他事件入手，开始询问3个月前的炼金术师被谋杀事件。案发当天邮递员到

炼金术师家取走了重要的信件，并看到偷喝炼金术师果汁的大叔突然睡着的情景。由此推理果汁被人下药，这也就是炼金术师毫无抵抗就被掐死的原因。之后成步堂利用重要的信件为证据证明是管家偷拿了信件，阿洛格雷最终承认了她就是魔女，也讲述了过去这些年发生的事情，以及为何杀害炼金术师的始末。但是她并不承认将雷顿教授变成雕像，她说在当时还有其他的魔女。此时证人大叔突然作证说炼金术师并没有喝那个果汁，成步堂发现大叔其实还从现场拿走了一瓶毒药瓶，以上所有都证明阿洛格雷并没有杀害炼金术师，他其实是自杀。最后阿洛格雷朗读了从炼金术师那里偷来的信件，信件中表明炼金术师最后的愿望是揭穿城市的谜团以及魔女的本质，而他对阿洛格雷也很放心不下……在这个都市魔女的存在就是"罪"，因此即使阿洛格雷没有杀人也即将被判刑。玛赫涅为了阻止这一惨剧的发生，承认她就是大魔女贝泽拉，要求对她实行火刑。但是最后真宵救了玛赫涅，自己却被封入钢铁牢笼，沉入熊熊的火焰中……





第五章 失意の后に

裁判所へ续く道

剧情过后开放新的地图"ノミ市"。

ノミ市

小金币位置

1. 左下角木桶
2. 右下角手推车
3. 中央白色大烟囱

调查左上方烟囱，谜题40。

うらぶれ通り

小金币位置

1. 左下的罐子
2. 右下木箱上的小罐子
3. 左侧绿色的招牌

调查左侧房子的招牌下方洒落的土豆，谜题41。

ラブレの店

小金币位置

1. 正面桌子上的酒壶
2. 左侧竹子上插着的剑
3. 右下地上的酒瓶

调查ラブレ，发生剧情。

雕刻家の部屋

深夜自动发生剧情。

ラブレの店

调查ラブレ，谜题42。

雕刻家の部屋

小金币位置

1. 右下木箱上的蜡烛
2. 左下木箱上的蜡烛水壶
3. 中央左面的木桶

调查最上面的一张床，谜题43。

ラブレの店

调查ラブレ，谜题44。

调查吟游诗人，谜题45。

ノミ市

调查バーサ、ナイツ发生剧情，爆炸后再次调查バーサ、ナイツ，之后调查卢克脚边车轮附近小的闪光物体，追加"小さな钟"的情报。

うらぶれ通り

调查桶中少年，谜题46。

调查画面左上阳台上的女性，谜题47。

裁判所前

发生剧情，谜题48。

暗の间

发生剧情，开放地图"火刑装置前"。

火刑装置前

小金币位置

1. 左上吊灯
2. 左侧火把
3. 右侧齿轮

调查火刑装置的把手，谜题49。

来到火星装置下方，发生剧情，谜题50。

迷いの森

剧情过后，谜题51。

小金币位置

1. 面前红色的蘑菇
2. 右侧卷曲的草
3. 右下的草

集落离れ

小金币位置

1. 左数第一个格子内的大罐子
2. 左数第二个格子内大罐子
3. 右数第一个格子内大罐子
4. 中央凸起的树根

调查中央下方，被树根木隐藏起来的格子，谜题52。

调查ヨ－マ，发生剧情。

魔女の集落・东

小金币位置

1. 井旁边的水桶
2. 右侧的树梯子上方
3. 中央上方树枝上的ヨ－マ
4. 下方正在劈柴的ヨ－マ
5. 左侧屋前火把

调查前面的两个ヨ－マ，发生剧情。

魔女の集落・西

小金币位置

1. 大石头上
2. 中间地上的小石块上
3. 右侧边缘的石头上
4. 祭坛最上方右侧烛台
5. 祭坛最上方左侧烛台

调查前面的ヨ－マ，发生剧情。

赤い植物の湖

小金币位置

1. 左下角树丛
2. 河对岸最右侧的树
3. 河对岸桥最近的树顶

调查前面的ヨ－マ，谜题53。

大魔女邸

小金币位置

1. 马的饲料架
2. 中央面前的花
3. 大魔女宅的尖顶

大魔女邸・工房

小金币位置

1. 左下地上的罐子
2. 右侧墙壁靠里侧的蜡烛
3. 天花板上的扇叶

和正在工作的ヨ－マ对话，完成后调查在蓝色染缸前出现ヨ－マ，谜题54。

调查屋子里的ヨ－マ，发生剧情。

大魔女の部屋

小金币位置

1. 左下倒下的台座
2. 右侧站着的台座
3. 左侧火盆

调查ヨ－マ，谜题55。

调查中央的椅子，椅子后面墙壁红色的部分，发生剧情，进入第六章。

故事

因为真宵的死而心怀愧疚的基克恩帮助成步堂一行人逃到跳蚤市场，他们来到拉布雷的店内暂时躲避。叙事者对检察士长乔朵拉说一切终于都快结束了，似乎预示着即将到来的游行有什么要发生。检察士基克恩不小心偷听到乔朵拉说的话"另一个故事即将解明"，到底她还隐藏了什么阴谋呢？

第二天天一亮成步堂一行人就打起精神来，为了洗清玛赫涅嫌疑而努力，出门打探消息的他们却在跳蚤市场遭遇爆炸。在调查爆炸原因的时候遇到了绝不可能遇到的人物——玛黛拉，这个在魔女审判时被处于火刑的魔女却还活着，也就是说真宵也可能还活着。成步堂为了调查火刑的真正样子，匆忙赶往裁判所。他们偷偷潜入法庭调查火刑装置，发现机关下面并没有火焰而是有一辆马车，和不知通向哪里的大路，这辆马车正是当初拉着雷顿教授和卢克来到迷宫都市的那辆。这时有人到来，他们赶忙躲到车上，马车开始缓缓行进，不知通向何方……

真宵在拼命奔跑躲避黑衣人的攻击，雷顿教授出现，帮她暂时击退了黑衣人，他们两个都平安无事。雷顿对中了魔法之后的事情毫无记忆，真宵给他讲了之后的事情。这时大魔女出现，她称呼所有的黑衣人为幽魔，叫他们暂时退下，雷顿和真宵是她的客人。大魔女允许雷顿他们在森林中自由调查，让他们自己解开谜团。雷顿他们看到的是幽魔们按照大魔女的指示完成一些任务，过着很朴素的生活，没有使用魔法的痕迹。来到魔女宅邸，发现魔女正在会见客人，可是突然没有了反应，魔女和客人一起消失了。通过解谜，雷顿教授揭穿了客人的身分，他正是检察士基克恩。基克恩承认他跟踪了某个人来到这里，装扮成幽魔想要制服大魔女，谁知却被她施加魔法丧失了意识，醒来后屋子已经一团乱了。雷顿教授和真宵找到了魔女逃走的出口，决定去一探究竟……





第六章 地下遗迹のヒミツ

遗迹大水路

小金币位置

1. 右侧狮子雕像
2. 左侧第一个火盆
3. 断掉的柱子顶端

调查正面的门，向遗迹小部屋移动，发生剧情。

大魔女邸

调查ヨ－マ，触发剧情。

马车发着场

小金币位置

1. 下方中央蜡烛
2. 左侧墙壁右数第二根蜡烛
3. 左侧墙壁右数第一根蜡烛

左侧墙壁右数第三根蜡烛，谜题56。

大魔女の部屋

发生剧情，开启遗迹大水路。

遗迹大水路

发生剧情，四个人汇合

遗迹小部屋

小金币位置

1. 右侧第一个断掉的柱子
2. 左侧第一个柱子上的火把
3. 左侧第二个断掉的柱子

遗迹大水路

调查深处的门，谜题57。

小金币位置

1. 左侧人形雕像的脸部
2. 右侧火把
3. 有方形缺口的拱形洞顶

调查右手前铜像，谜题58。

调查左侧雕像间的石板，触发剧情。

调查正面的水流，谜题59。

自动前进，谜题60，谜题61。

石碑と祭坛

小金币位置

1. 右侧水里的柱子
2. 右侧柱子上端坏了的部分
3. 左侧柱子上的圆盘

调查中央台座发生事件，进入第七章。

故事

雷顿教授和真宵来到的是巨大的地底宫殿，这里仿佛是远古遗迹一般十分恢弘。大魔女出现，告诉他们这里正是一切的初始之地，所有的谜团都能在这里找到答案，而她不是贝泽拉，反而她也正期待着能够和贝泽拉见面，说完就留下困惑的雷顿教授和真宵消失了。此时成步堂一行人也下了马车，来到魔女宅邸，追踪大魔女踪迹赶到了地下遗迹，四个人终于汇合了……

众人在遗迹水路发现了古代文献，经雷顿教授解读后发现是警告，再继续前进将会面对非常恐怖的事情，众人还是决定追寻事实的真相，他们合力解开3个封印，来到了祭坛。雷顿教授解读了祭坛上的古代文字，上面写着这个城市的古代住民制造了完美银的钟，用来召唤神明，而钟却只召唤来了恶魔，也就是无边的火焰。玛赫涅面对祭坛恢复了记忆，想起了过去的事情，受到到巨大打击的她跑出了遗迹……

第七章 终わる物语

北の行进通り

事件过后，得到“最后の物语の纸片”。

广场

和グレ和テル、ムグムグ对话后发生事件。

钟楼前

得到《自警团の警备记录》

钟楼中腹

调查地上的衣服，得到“コムギ粉まみれのロ-ブ”（沾着面粉的斗篷）。

调查地上闪光的东西，得到“ペンダント”（垂饰）。

调查柱子边立着的纸板，得到“钟楼の见取り图”（钟楼平面图）。

调查柱子上的金色方块，得到“机械パネル”（机械板）。

全部调查结束后，转换为雷顿视角。

关所の门

在这里将出现大图书馆司书，之前错过的所有谜题都可以在这里找到，剧情结束后可以进入“骑士の驻屯地”。

骑士の驻屯地

进入后发生事件，自动移动至“塔へ续く桥”，可先去其他地方回收小金币和谜题。

骑士の驻屯地

调查队长，谜题62。

谒见の间

小金币位置

1. 左边玻璃窗上方
2. 宝座左边书
3. 最右边的烛台

塔へ续く桥

小金币位置

1. 塔中央部分小尖顶
2. 左侧桥梁最近的尖形装饰
3. 月亮

调查入口，谜题63，事件过后进入第八章。

故事

雷顿一行人回到迷宫都市寻找玛赫涅，街道空无一人，卢克从地上找到了最新的故事，原来叙事者的游行已经结束。令人震惊的是故事的内容，内容预示着故事即将完结大魔女会现身，叙事者会被她杀害，这个城市即将摆脱魔法和故事迎来新的一天……众人赶往广场，看到叙事者宣布故事的终章开幕，钟楼上有什么人放出了火焰魔法将叙事者吞噬。骑士们在钟楼顶端逮捕了玛赫涅，她神情呆滞，毫无反应。夜晚即将进行最后的魔女审判，这次的审判由检察士长乔朵拉负责，基克思被乔朵拉以反逆罪关了起来。雷顿一行人决定分开行动，雷顿教授和卢克在基克思忠犬的带领下来到叙事者居住的塔中寻找线索，而成步堂和真宵则在犯罪现场调查……



第八章 最后の魔女裁判

证言 《～事件について～》

证人：マホ-ネ

威慑要点

证言：やっと、气づいたのです……（我终于发现了在体内的沉睡的贝泽拉。）

证言：雨が上がった夕刻……（雨停过后我从钟楼的木台阶走了上去，等待游行的进行）

证言：父の最后のコトバが终わるのを……（在等待父亲说完最后的一句话后，我召唤了火焰之龙……）

证言：なぜ、父のイノチを夺ったのか……（为什么要夺取父亲的性命，我也不知道理由。）

全部威慑结束后，黑猫来到证人席。

指证要点

证言：雨が上がった夕刻……（雨停过后我从钟楼的木台阶走了上去，等待游行的进行）

用证据“自警团の警备记录”指证，得到证据“足迹のスケッチ（脚印素描）”。

结论：没有拿着魔杖的玛赫涅无法在别人不知道的情况下进入钟楼，但是被推翻，大魔女是可以自由使用任何魔法的。

威慑要点

证言：やっと、气づいたのです……（我终于发现了在体内的沉睡的贝泽拉。）

在威慑过程中，使用巡视指证黑猫，追加证言。

指证要点

证言：クロ-ネはいつもどおり、私の后ろから。（黑猫像平常一样跟在我的身后。）

用证据“足迹のスケッチ”（脚印素描）指证。

结论：说是一直跟在身后的黑猫却没有留下脚印，因此玛赫涅的记忆十分混沦，她的证言并不可信。

证言 《～ワレワレの警备～》

证人：自警团1～10号

得到证据“ペンダント”（垂饰）。

威慑要点

证言：なのに、コツゼンと《足迹》は现れた……（因为足迹突然出现，所以我看到的一瞬间就觉得是魔女的。）

证言：雨はキライ。钢铁のヒ-ルがよごれるし……（我讨厌下雨，下雨会使钢铁靴子变脏，头发也会变得一团糟。）

证言：この、ンパカパポコルペヌ。ちゃんとクセモノに……（我有好好努力地对抗居心叵测的坏人，他们是逃不掉的！）

在威慑过程中使用巡视，指证团长的奇怪反应。

在指证团长的时候，选择巡视，指证ボロゾ-キン（自警团5号）的奇怪反应。

指证要点

证言：コツゼンと现れた、あのドロの迹を剑て…（突然出现的脚印我以为是自警团9号的……）

用证据“足迹のスケッチ”（脚印素描）指证。

问题＆解答

Q：自警团の证言と、この图面…正しいのは、どちらなのか?

A：どちらも正しい

Q：あの钟楼に被告人以外の者が侵入していたことを示す证据とは！

A：使用证据“コムギ粉まみれのロ-ブ”指证。

结论：有两个人登上了钟楼，所以留下了交叠的脚印，她们都是使用隐身魔法的魔女。

证言 《～ワレワレの活跃～》

证人：自警团1～10号

指证要点

证言：あの子が捕えられたとき，钟楼には隐れられる场所は……（逮捕那个孩子的时候钟楼没有任何可以藏身的地方。）

用证据“钟楼の见取り图（钟楼的平面图）”指证。

问题＆解答

Q：魔女が隐藏れることのできた场所は…?

A：指证钟楼的最上层“钟ノ间”。

威慑要点

证言：现场には、もうひとりの魔女なんていなかった。（现场没有第二个魔女。）

在威慑过程中使用看透，指证最右边的自警团10号，追加证言。

指证要点

证言：あのとき…ワシは、たしかに闻いたのだ。オンナのすすり泣くような……（那个时候我确实听到了好像女人在抽泣一样的细小的声音。）

用证据“机械パネル”（机械板）指证。

结论：现场有人听到钟楼内机关的声音，而根据刚刚证言推断，这个机关正是打开通往钟楼顶层钟ノ间的机关。

问题＆解答

Q：钟楼のカラクリを正しく作动させるという、そのカギとは！

A：用证据“ペンダント”（垂饰）指证，发生谜题64

Q：今、ぼくにできることは…

A：异议を申し立てる

Q：まだ、审理されていない、重要な手がかりの证据…それは！

A：マホ-ネ自身

Q：被告人自身にある新しい手がかりとは…?

A：选择玛赫涅右手手腕上的饰物，再一次开启谜题64，触发剧情，视点转移到雷顿教授一侧。

塔・最下部

小金币位置

1. 铁笼电梯背后左侧火
2. 铁笼电梯背后右侧火
3. 中央地面圆形装饰

点击中央牢笼，谜题65、66、67

屋上庭园

小金币位置

1. 前方右侧的花盆
2. 正前方巨大的树旁边那棵尖细的树

3. 水车所在建筑的上方中央窗户

调查左侧建筑物，发生剧情。

子供部屋

小金币位置

1. 左下红凳子上的垫子
2. 左上黄色的星星
3. 桌子上面

使用接近调查床边，追加“はじまりの绘本”情报，调查右侧门，可以到创造主部屋。

创造主部屋

小金币位置

1. 右前画
2. 中间月亮型吊饰
3. 左侧坐在钢琴前的娃娃

调查里侧墙壁，追加“二人の少女の写真”情报。

调查钢琴，谜题68，之后追加“炼金术师の遗书”情报。

屋上

剧情之后，谜题69，之后触发剧情，进入第九章。

故事

终于迎来最后的魔女审判，这一次的对手是检察士长乔朵拉，能否洗清玛赫涅的嫌疑就只有这一次机会，成步堂还在等着雷顿教授带来的线索。审判的一开始玛赫涅就承认自己是大魔女贝泽拉，经过成步堂的举证，证明玛赫涅记忆被人操控已经混乱，不能再成为证人。这时自警团跳了出来要作证，他们竟然有10人之多。从现场的足迹以及众人对足迹的证言成步堂分析出有两个人登上了钟楼，两个人都是使用了隐身魔法的魔女。

根据证人证言，成步堂认为第二个魔女躲在钟楼的最上层，而开启通往最上层的机关却失败了，玛赫涅即将被判刑。在千钧一发之际，成步堂发现了玛赫涅手上的垂饰，他用两个垂饰成功开启了通向钟塔顶层的机关。在那个恶魔之钟的阴影里躲藏着一个人，她正是马黛拉……

另一边雷顿和卢克来到了玛赫涅和叙事者生活的塔，他们在玛赫涅的房间中发现了一本绘本，里面是这个世界第一个故事，关于大魔女贝泽拉的故事，似乎有什么隐情。在叙事者的房间他们找到了一张有两个女孩子的照片，这十分不合理，这个中世纪风格的国家不可能有这么现代的东西，谜团似乎又多了一个。最后他们在屋顶找到了叙事者，他还活着。叙事者称正是为了改变扭曲的故事而进行了最终章——魔女的审判，而他对玛赫涅被误认为是大魔女感到十分震惊，这到底是怎么回事？



第九章 最后の检察士

证言 《～“正体”と“役割”～》

证人：マ-ダラ

威慑要点

证言：今日の午后…小雨の中。私は…自警团の横を通って……（今天下午我在雨中通过了自警团的守备，在钟楼等待。）

证言：私は…《指令》にしたがうだけなのです。（我只是按照指令做事，其他都不明白。）

再次威慑证言：今日の午后…小雨の中。私は…自警团の横を通って……（今天下午我在雨中通过了自警团的守备，在钟楼等待。）

问题＆解答

Q：气のせいかもしれないけど。…どうしよう？

A：さらにゆさぶる

追加全新的证言。

指证要点

证言：《スガタを消すロ-ブ》をまとっていたので……（因为我穿着隐身斗篷，所以大家都看不到我。）

用证据“コムギ粉まみれのロ-ブ（占满小麦粉的斗篷）”指证，得到证据“见えないロ-ブ”。

结论：马黛拉之所以能够通过自警团警备是因为其穿了隐身斗篷。

证言 《～钟楼の上で起こったこと～》

证人：マ-ダラ

指证要点

证言：なんとか逃れようと抵抗して…なにかを握りしめて…（想要做些抵抗，所以将什么东西握住扯了下来）

用证据“ペンダント”（垂饰）指证，证据情报更新。

证言：后ろから袭われて、ウデをつかまれ、クチも……（有人从背后袭击我，抓住我的手，堵住我的嘴，让我动弹不得。）

用证据“ペンダント”（垂饰）指证，得到证据《魔法大全》中魔法“パトネル”。

证言：钟楼の2阶で…《パトネル》の咒文が闻こえて……（我在钟楼2层听到了催眠咒语，赶紧回头……）

用证据《魔法大全》中魔法“パトネル”指证。

结论：马黛拉抵抗时扯掉了垂饰，而且还划伤了犯人，她是从正面进行抵抗的，因此她看到了犯人的脸。

问题＆解答

Q：この证人が、イシキを失った…その《真相》は、おそらく。

A：他の手段が使われた

Q：事件の现场で、この证人を袭击、钟楼の最上阶に闭じ込めた人物とは…！

A：选择ジョド-ラ

Q：袭击者は…ジョド-ラ检察士长。それを决定的に《立证》するのは…

A：ジョド-ラ自身

Q：ジョド-ラに残された手がかりとは…？

A：指证ジョド-ラ脖子附近

结论：乔朵拉正是袭击马黛拉的犯人。

证言 《～事件当时のこと～》

证人：ジョド-ラ

威慑要点

证言：存在を知られてはならぬ理由があったゆえ……（因为我有不能告知的理由，我躲过了自警团的守卫……）

在威慑过程中使用巡视，指证现出奇怪举动的マ-ダラ。

问题＆解答

Q：今の、マ-ダラさんの《证言》…どうだろう？

A：非常に气になる

证据“见えないロ-ブ”情报更新。

指证要点

证言：阶段を上ると、そこに背を向けてたたずむ《クセ者》……（登上楼梯，看到那里有个背对我的可疑分子，所以抓住了她）

用证据“见えないロ-ブ”（隐身斗篷）指证，追加新的证言。

威慑要点

证言：钟楼の阶段に、小さなつま先の《足迹》を见つけた……（我在钟楼楼梯看到了脚印，所以上去调查……）

问题＆解答

Q：今の《证言》…どうだろう？

A：非常に气になる

追加新的证言。

指证要点

证言：残された“つま先”のドロの迹を、可能な限りなぞるように（尽可能不留下痕迹踏着前脚掌的脚印走上了阶梯……）

用证据“足迹のスケッチ”（脚印素描）指证。

问题＆解答

Q：钟楼の阶段を上った时…被告人を背负っていたことを示す证据とは！

A：用证据“足迹のスケッチ”（脚印素描）指证。

证据“ペンダント”情报更新。

结论：乔朵拉背着玛赫涅披着隐身斗篷走到了钟楼。

证言 《～ヨ-マ～》

证人：ジョド-ラ、マ-ダラ

威慑要点

证言：ヨ-マは、この町をウラ侧から支えている……（幽魔在幕后支撑着这个城市，我则被称作“大魔女”）

证言：ヨ-マとして“森の住人”となるのは…《魔女裁判》で……（幽魔是村子中所有被处以火刑的人。）

证言：ヨ-マは、大魔女样からいただく《指令》を忠实に……（幽魔听从大魔女的指令，忠诚地去执行……）

证言：ジョド-ラ样は、私たちヨ-マに《指令》をくださる……（乔朵拉大人是给我们幽魔发布指令的伟大的大魔女殿下。）

证言：私たちは“魔女”ではありません、そして……（我们既不是魔女也不是幽魔。）

全部威慑之后追加新的证言。

指证要点

证言：ウィッチオルデの森の住人、ヨ-マの“目的”は……（幽魔的目的只有一个……）

用《魔法大全》中任意一页指证。

证言检证

指证マ-ダラ的证言“ジョド-ラ样は、私达ヨ-マに《指令》をくださる……”（乔朵拉大人是给我们幽魔发布指令的伟大的大魔女殿下。）

问题＆解答

Q：スト-リ-テラ-样の杀害の《指令》を下した人物とは…！

A：スト-リ-テラ-

Q：ジョド-ラさんの行动は、そのスト-リ-テラ-氏に对して…

A：里切った

结论：城市里并没有魔法，一切都是幽魔做的，乔朵拉背叛了叙事者，因为叙事者选了隐藏贝泽拉的真正身分。

故事

魔女的审判还在继续，在成步堂的追问下马黛拉承认她是接受命令躲藏在钟楼准备伺机释放魔法，之所以能通过自警团的戒备是因为穿了隐身斗篷。马黛拉称被神秘人物释放了催眠咒语所以没看到犯人，然而证据垂饰和魔法大全中对催眠魔法的描述却证实她在撒谎，她不只看到了犯人还和其发生了搏斗，证据证明袭击马黛拉的犯人正是检察长乔朵拉。成步堂从脚印的素描中发现疑点，并以此证明乔朵拉是背着玛赫涅穿着隐身斗篷走上了钟楼。乔朵拉终于肯讲出事实的真相，原来都市中所有被处以火刑的人都会成为幽魔，并且幽魔支撑着整个城市的存在，在这个城市并没有什么魔法，所有的都是幽魔做的，而这一切都是因为叙事者想要隐藏贝泽拉的身分，乔朵拉为了揭穿贝泽拉而背叛了叙事者……



终章 终はじまりの物语

证言 《～この町の <真实>～》

证人：スト-リ-テラ-

威慑要点

证言：私には、もうひとつのカオがある……（我还有另一个身分，那正是斯特拉公司的经营者。）

证言：この町…まるごとすべて《ステラ》の研究施设なのだ……（这个城市所有的一切，都是斯特拉公司的研究设施。）

证言：古来。この地は、他のどこにもない得意な性质を持ち……（从古代以来，这块土地上有着其他地方上没有的性质，因此影响了这里的住民。）

证言：その性质を利用して、不特定多数のイシキを完全に……（利用那个性质控制多个人的意识，这正是研究主题……）

证言：この研究は、10年前に始まった……（这个研究10年前开始，城中的人都是实验体。）

问题 & 解答

Q：この町で、ただヒトリ。10年より前のキオクを持っている人物とは！

A：マホ-ネ・カタル-シア

结论：整个迷宫都市都是斯特拉公司的研究设施，这里所有的人都是被催眠的人，听到银器敲响的声音就会失去意识，不可能有人拥有超过10年以上的记忆，只有玛赫涅不同。

证言 《～<传说の大火>のキオク～》

证人：スト-リ-テラ-、マホ-ネ

威慑要点

证言：あの、巨大な炎の龙…わたしは、自分が召唤した魔物の……（那个巨大的火炎龙是我自己召唤的魔物，我觉得十分可怕……）

在威慑状态使用巡视，指证スト-リ-テラ-的奇怪反应。

得到证据“炎の龙のスケッチ”（炎之龙的素描）。

证言：私の中で大魔女《ベ-ゼラ》が目覚めて……（我体内的大魔女贝泽拉苏醒了，将火炎的灾厄降临在这个城市。）

在威慑状态使用巡视，指证スト-リ-テラ-的奇怪反应。

问题 & 解答

Q：今から、10年前。炎の龙が町に“现れた”という《证据》は…

A：《证据》はある

Q：10年前。この町に、炎の龙が“现れた”ことを示す《证据》とは…！

A：证据品“炎の龙のスケッチ”（炎之龙的素描）をつきつける

Q：“魔法は存在しない”“炎の龙は存在した”そのムジュンを解く《カギ》の在处は…?

A：《钟楼》の上

Q：マホ-ネが见た炎の龙とは?

A：将视点向下调，选择栏杆上和素描一样的龙形纹样。

Q：10年前。被告人といっしょに钟楼に上った人物がいたと考えられる“证据”とは…！

A：用证据“2人の少女の写真（两个少女的照片）”指证

Q：この绘画に描かれた、もうひとりの少女。それは、いったい…谁だったのか?

A：指证“ジョド-ラ”

Q：この少女がジョド-ラさんだという、アキラカな《证据》。それは…

A：用证据“ペンダント”（垂饰）指证。

Q：10年前。町を焼き払った《传说の大火》。その“原因”を作ったものとは…！

A：用证据“恶魔の钟”指证。

结论：玛赫涅和朋友乔朵拉在10年前火祭那天登上钟楼，银钟敲响造成所有村民晕倒，狂风引起巨火，玛赫涅在钟楼目击到城市大火，钟楼的栏杆纹样让她以为是自己召唤的炎龙。

问题 & 解答

Q：マホ-ネさんのココロを救う“キッカケ”になったものとは…！

A：用证据“はじまりの物语（最初的故事）”指证。

Q：この证人が、カタル-シア様を“里切る”に至った、もうひとつの《动机》とは…！

A：用证据“ベルデュ-ク博士の遗书”（贝鲁德克博士的遗书）指证

证言 《～<传说の大火>の“真实”～》

证人：ジョド-ラ

获得证据“最上阶のカラクリ”

威慑要点

证言：全身のチカラが抜けたようだった…そこへ父とカタル-シアさんが……（我瘫倒在地，这时父亲和卡塔鲁西亚（叙事者）出现了。）

在威慑状态下，使用巡视指证カタル-シア。

证言：必死でゆさぶると、彼女も气が付いて……（拼命摇晃她，才把她唤醒，下一个瞬间映入眼帘的就是地狱般的情景。）

在威慑状态下，使用巡视指证マホ-ネ。

问题 & 解答

Q：10年前。マホ-ネが、あの《钟》を“鸣らさなかった”ことを示す《证据》は！

A：用证据“最上阶のカラクリ（最上层的机关）”指证

Q：あの日…《钟》を鸣らしたのは！

A：指证“ジョド-ラ”。

结论：从童年玛赫涅醒来的位置推断，真正敲响大钟的是乔朵拉……

发生剧情，谜题70，迎来故事的结局。

故事

乔朵拉被推上被告席，由于没有检察士魔女审判已经无法进行了，这个时候雷顿教授带着证据回来了，但是他却选择站在检察士的位置上，他认为玛赫涅正是大魔女贝泽拉，因此他决定和成步堂对决将魔女审判继续下去。

这一次的证人是叙事者，他讲出了迷宫都市的本质，叙事者其实还有一个身分那就是英国最大的药品制作公司斯特拉的经营者，这个都市所有的一切都是斯特拉公司的研究设施。自古以来这片土地上有着其他土地没有的特性，生活在这里的人们会因为银器敲打的声音而暂时失去意识，因此围绕这一点斯特拉公司展开研究，于10年前创建了迷宫都市，让对现实生活有所不满的志愿者住了进来，并暂时封存了他们的记忆，所以所有生活在这里的人都不会有10年前的记忆。然而玛赫涅却记得10年前的大火，她描绘的火龙就是钟楼栏杆样子，因此她目击大火的地方正是在钟楼。成步堂从两个少女的照片、成对的垂饰以及魔女释放的大火推断出了事实的真相。

10年前这里举办了第一次大火祭，玛赫涅和她的朋友乔朵拉偷偷溜上钟楼，好奇的她们敲响了银钟，巨大的声音使城市里所有人都失去了意识，当天的大风助长了火势整个迷宫都市被大火吞噬了，醒来后玛赫涅透过栏杆看到火灾情形以为是自己召唤了火龙，过度惊吓使她失去了一切反应。叙事者为了让她恢复意识而写下了第一个故事，告诉她所有的一切都是大魔女贝泽拉的错，之后和乔朵拉以及乔朵拉的父亲炼金术师贝鲁德克一起打造了都市能够使用魔法的假象，但是父亲的自杀让乔朵拉心生怨恨，她决定揭穿这一切，她背叛了叙事者，偷偷改写了故事将玛赫涅推上了最后的审判。然而在雷顿教授和成步堂的联合推理下却证明乔朵拉才是当年敲响银钟的人，这些年叙事者不仅在拯救玛赫涅，也是在守护乔朵拉。想要了结一切的玛赫涅选择从钟楼跳下，却被乔朵拉奋不顾身地拉住，两个人终于认识到彼此是最重要的朋友，最后在卢克的帮助下俩人都平安无事。迎来了曙光的迷宫都市，终于给故事打上了完满的句号……



谜题 & 解答

谜题 001 魔女のナゾ

提问 黑白魔女想要回到自己的家，他们遇到横向的线就会改变方向，帮助她们回到各自的家。

答案 注意黑魔女回黑色城堡，白魔女回白色。只点亮橘黄色和紫色的线。

谜题 002 バ-トンバ-ガ-

提问 帮助パズル完成他的汉堡包。

答案 如图所示。



谜题 003 警备に隠れて進め

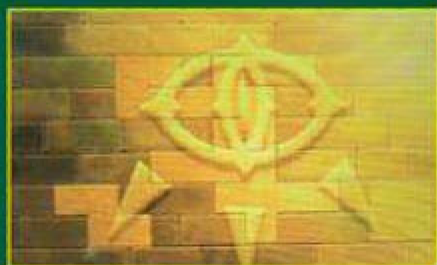
提问 小心躲避警察的手电光线，让雷顿平安走到画面右下角。

答案 下下下下，右下右右，右上右右，上下上上，右上右右，上下上下，下下下下。

谜题 004 バ-トンバ-ガ-

提问 将图上图案还原。

答案 答案如图。



谜题 005 捕らわれたマホ-ネ

提问 拉动绳子两端，哪一方不会结成绳结？

答案 B

谜题 006 剣と盾のナゾ

提问 让每一把剑都有盾牌遮挡。

答案 所有向下指的人物需要放在上层，答案如图所示。



谜题 007 不思议なオルゴ-ル

提问 转动把手，让所有娃娃都朝向正面。

答案 转动一次把手娃娃会按顺时转动 90°，每个把手控制 2 个娃娃，综合考虑它们的转动轨迹，具体答案：黄→绿→蓝→绿→蓝→绿。

谜题 008 ちぎれた地图

提问 城市地图碎成一片片，将它还原。

答案 从游戏中走过的道路思考，地图中央应该是巨大的圆形道路，而所有道路都要有所连接，答案如图所示。



谜题 009 からくり人形

提问 将变成一块块的 6 个木偶还原，每个木偶需要包括头、躯干和 4 只 6 部分，彼此不可重叠。

答案 注意只能从头部向外连线，几个木偶的部分不可重合，具体答案如图所示。



谜题 010 あやしい影

提问 骑士注意到自己晚上巡逻的时候影子非常奇怪，找出正确的影子。

答案 仔细观察影子手部、腿部的动作姿势，只有一个影子完全和骑士一样，答案 B。

谜题 011 襲われた王

提问 聆听证言找出犯人。

姬：王子不是犯人！听到悲鸣的时候我在其他地方见过他的身影。

王子：我确实在这间屋子听到了女性的声音，但是我到的时候公主和町娘都不在。

骑士：我赶到的时候王子已经在了！除此之外没有其他人。

町娘：我是和这个商人一起来的，我们不是犯人！

商人：最后来到这个屋子的是个女性，她跑得非常慢。

答案 不要被性别迷惑，骑士可不都是男性，实际上犯人正是这位女骑士。

谜题 012 白い云だけに

提问 利用云梯跨过悬崖，点击云朵能够对其释放魔法改变它的位置，下面的会变成黑色的雷云不可通过，将所有云变成白色的云就可以架起桥梁。

答案 如图上序号，依次按下 D→1→E→C→A 位置上的云。



谜题 013 パン屋さんの大惨事

提问 整理被成步堂弄乱的面包架，发现多出了一个面包，不能将来路不明的面包卖给客人，请将多余的面包放到篮子里。

答案 按照上屏幕画面仔细观察面包的果酱和纹路方向，就会发现是图上这个面包多了出来。



谜题 014 不思议な仕立て屋

提问 使用不可思议的印章，扣成指定样子的颜色，同一个地方扣两次颜色就会消失。

答案 比较麻烦的谜题，稍微扣不准就容易偏离。按图上数字顺序扣下印章就能完成。



首先先将印章底部和天平底部对其，然后由下往上每次挪动一格，挪一格扣一下总共扣四下，直到分岔的地方；之后将印章底部和右侧天秤底部对齐扣一下，向上再向左挪一格，之后扣一下，再向上向左挪一格，之后扣一下；最后将印章底部和右侧天枰对齐，扣一下，向上、向右移动一格扣一下，向上、向右移动一格扣一下，就能完成图案。

谜题 015 うきぐもジャンプ

提问 逃出云之迷宫，到雷顿教授那汇合，迷宫一共 3 层，如果走到洞的地方就会掉下一层，遇到漂浮的云，就会浮上一层。

答案

现在地	前进方向
上层	从右下洞穴落下
中层	利用右上的云回到上层
上层	利用惟一可以掉落的洞穴来到中层
中层	利用左上云回到上层
上层	利用惟一可以掉落的洞穴来到中层
中层	利用惟一可以掉落的洞穴来到下层
下层	前进到右下雷顿教授处就是终点

谜题 016 时の迷宫

提问 骑士只能按照钟表指针方向前进，每挪动一步指针就会转动 90°，让骑士移动到终点。

答案 右右下下右右上右右下下左右右。

谜题 017 狂气の迷宫

提问 骑士只能按照钟表指针方向前进，每挪动一步指针就会转动 90°，其中紫色的钟表转动速度是正常的 3 倍，而且不可以撤销 1 步，让骑士移动到终点。

答案 右右右下右上右左右下左下左下右右上下右上下右。

谜题 018 图书馆のナゾ

提问 书被弄乱了，正确排列的书脊是一幅优美的画，请将书按顺序排好。

答案 答案如图。



谜题 019 太阳と月のレリ-フ

提问 将月亮和太阳完整对调位置。

答案 答案并不惟一，具体如图所示。



谜题 020 うきぐもジャンプ2

提问 突破共4层的云之迷宫，到成步堂那里汇合。如果走到洞的地方就会掉下一层，遇到漂浮的云，就会浮上一层。

答案

现在地（云颜色）	前进方向
1层（紫）	从中间上方的洞穴落下
2层（橙）	从惟一可以去的洞穴落下
3层（蓝）	利用十字路下方的云上升
2层（橙）	从惟一可以去的洞穴落下
3层（蓝）	从惟一可以去的洞穴落下
4层（白）	利用右上方的云上升
3层（蓝）	利用惟一可以去的云上升
2层（橙）	利用惟一可以去的云上升
1层（紫）	从右侧的洞穴落下
2层（橙）	从惟一可以去的洞穴落下
3层（蓝）	从惟一可以去的洞穴落下
4层（白）	向成步堂方向前进

谜题 021 くるくるハウス

提问 转动房间会使骑士移动，从而点燃或者熄灭蜡烛，将所有蜡烛都点燃驱散魔女，让他睡个好觉。

答案 左左左左，右左右右，右右右右，右右右右，左右左。

谜题 022 わがままな人形

提问 按照娃娃们的要求将她们按顺序放置。A希望在最上列的屋子，B想要横或者竖有相连的屋子，C希望左右都没有A的屋子，D希望正下有B的屋子。

答案 正确答案为ACBD。

谜题 023 星空トロッコ

提问 想要踏着银河到达对岸，走上侧还是下侧哪一边能够使卢克正面朝上的状态下到达？可以点击下屏幕查看再做判断。

答案 点击下屏幕星球，能够稍微转动银河，仔细观察银河扭动的轨迹，就能判断出到达终点的正面是“上”。

谜题 024 花の轮づくり

提问 用妖精调整花瓣位置，达到颜色或形状总有一样能够和旁边的花相同。

答案 先确定大致颜色相邻之后再进行微调，答案如图所示。



谜题 025 落とした手纸

提问 调整拾取信件后的指示使小狗捡起全部的信件，点击さいせい能够查看小狗行进路线。

答案 按照蓝、红、红、红、蓝、红、红、蓝的顺序排列。

谜题 026 隠れた共通点

提问 根据上屏幕提示，将八只老鼠分成两组，红色的是坏老鼠，蓝色的是好老鼠。

答案 上图中好老鼠的尾巴尖都是向上指，坏老鼠都是向下指的。答案如图所示。



谜题 027 カラフルグラス

提问 给窗户上色，使相邻两块颜色都不相同，其中黄色只能使用一次。

答案 要注意黄色只能使用一次，可以先确定其他颜色位置之后再把黄色填进来，答案如图所示。



谜题 028 消えたクロネコ

提问 根据上图三人指示方向以S为起点猫咪为终点画出猫咪行进地图。

答案 仔细观察箭头和路口位置，就能判断猫咪的行进方向，答案如图。



谜题 029 すれ違う犬と猫

提问 利用中间的空间，将两组推车的位置互换。

答案 拉到如图所示位置，就能让真宵和黑猫通过，将两组推车互换。



谜题 030 うるさいヤギ

提问 五只绵羊的叫声各不相同，从上屏幕画面上能看到几只绵羊一起叫的声音，仔细分辨找出每只绵羊的声音。

答案 白“ヘメヘ～”、黑“メエ～メ”、白黑“エ～ヘメメ”、灰“ウヘメ～”、茶“メウ～エ”。

谜题 031 7つの小屋

提问 将所有的小动物都放到小屋中。

答案 七巧板类游戏，注意并不是所有小屋都有小动物，而且小动物拼图可以自由转动位置，答案如图。



谜题 032 折れ曲がった剑

提问 骑士们用剑切割巨大的肉，其中一名骑士使用了折弯的剑，找出到底是谁。

答案 右下角小个子骑士的剑弯了。



谜题 033 完璧な见张り

提问 追击在街道上的小偷，将村民分配到合理位置，使每个角落都有人监视，注意村民的监视范围不能重合。

答案 并不是所有人都需要用最大监视范围，合理利用遮挡控制每个人的监视区域，答案如图所示。



谜题 034 ナイトの一骑打ち

提问 双方只剩最终的棋子，移动白色棋子到黑色棋子位置去，要小心棋盘上的陷阱，另外黄色格子会使棋子向箭头方向移动。

答案 按图上数字顺序移动棋子。



谜题 035 スリップトラップ

提问 晃动桌子，让老鼠不碰到奶酪而是掉进陷阱里。

答案 右、上、右、左、右、下、左、右、上、左、上、右、上、下。

谜题 036 フクロウの扉

提问 点击下屏幕的5个选项，上屏幕数字会有所变化，将数字变成3333就能解开门锁。

答案 选项从上到下分别假定编号1～5，按下5、2、2、3。

谜题 037 くるくるくるハウス

提问 转动房间会使骑士移动，从而点燃或者熄灭蜡烛，将所有蜡烛都点燃驱散魔女，让他睡个好觉。

答案 左左左右、右左左左、左左左左、左右右右、左左左。

谜题 038 ドンドンパネル

提问 巨汉不断跳跃，每一下都会引起地板翻转，但是被墙壁隔着的地板不会反转，控制巨汉跳跃，将所有地板翻到正面。

答案 右、下、下、右、右。

谜题 039 バラバラ马车

提问 女孩的玩具积木车都散掉了，从上图积木的形状判断完成后每辆车的样子。

答案 仔细观察圆柱体的大小，以及方形、梯形积木的数量就能判断出来，答案如图。



谜题 040 骑士に隠れて进め

提问 躲避骑士团搜寻前进到终点。

答案 只是使用普通的方法无法前进到终点，在地图中间有两个箱子，可以推动，形成遮挡障碍。具体方法为：右下右下右，下右下上上，右上上右右，下下右下左，左下下上上，下下左右右，右右。

谜题 041 里通りの通行料

提问 道路被各个暴力团伙堵住，使用手下的金币能够收买他们，一个金币可以收买一个标志的所有暴力团伙，让卢克平安走到地图右侧。

答案 收买斧头、鞋子、剑、玫瑰即可。

谜题 042 グラスでキンコン

提问 杯子碰到宝剑就会改变位置，想办法让红色的杯子顺利到达成步堂处，绿色杯子到达的话就算失败。



答案 如图所示。

谜题 043 ドンドンパネル2

提问 依然是跳来跳去的邻居，每跳一下就会使地板上下翻转，被墙阻挡的地板不会反转，想办法让地面恢复正常。

答案 下右右上，左下下下，右右上左，左左下上。

谜题 044 グラスでキンコン2

提问 依然是想办法让红色的杯子顺利到达成步堂处，杯子碰到宝剑就会改变位置，绿色杯子到达的话就算失败。



答案 如图所示。

谜题 045 赤い糸でペアづくり

提问 将所有鹦鹉配对，配对原则是帽子相同或者鹦鹉品种相同就可以，注意线与线不能重合。



答案 答案如图。

谜题 046 偽物の箱を探せ

提问 5个奇妙的箱子，虽然看上去花纹各不相同，实际上只有一个和其他不同，找出那个箱子。

答案 可以滑动下屏幕，转动箱子仔细观察各个侧面的区别，不同的是"E"号箱子。

谜题 047 窓に映る王女

提问 镜子映出公主旋转的身影，调整镜片位置，让公主的身影显现出来。

答案 转动镜片拼出公主的样子，答案如图。



谜题 048 裁判所の抜け道

提问 要拾取满足下面4个条件的地板上的东西，请问拾取哪一个？

1. 我和成步堂两个人只渡过石桥1次或者2次，就能到达那间屋子。
2. 在要拾取的东西旁边的地板上没有旗子。
3. 在那个东西所在的地板上有蜡烛。
4. 和那个东西所在的地板上下左右相连的地板不分别超过2个。

答案 画面左下，盾牌和盔甲附近的旗帜。

谜题 049 火刑装置の秘密

提问 将部件放到正确的位置，使机器转动。

答案 如图所示。



谜题 050 马车にもぐりこめ

提问 洞穴的深处，有什么人要来，必须赶快躲到马车上，将三人挪到马车内。

答案 如图所示。







谜题 051 2人で隠れて進め

提问 躲避黑衣人的灯光，让两人平安走到出口，真宵是上面出口，雷顿是下面出口。

答案 点击下屏幕中央按钮，能够切换所选角色，先选择真宵向下移动1步；雷顿向左、下、下、左、左、下移动；真宵上、下、上、下；雷顿下、左、下；真宵上下上下、右下下左下、上下右下右、左右左右左、右左右左右、右上上上上右。

谜题 052 ツタの格子のナゾ

提问 两边的树根紧紧缠住，很有张力，只要切断一根所有的树桩就会摊开，请问切哪根？

答案 观察树根缠绕方式，有的切开不能对整体造成什么影响，答案如图所示。



谜题 053 丸太で桥づくり

提问 为了过河，将树桩放倒，用树桩做出桥梁。

答案 来到木桩前面点击下屏幕中央的锤子就能击倒木桩，具体顺序和方向如图所示。



谜题 054 秘密の调合

提问 让最大的容器装满绿色的液体，红色和蓝色的液体1：1混合的话就能制作出神秘液体，其他比例会使液体发生爆炸。

答案 利用容积差调配出合适的数字再进行调和，答案如图。



谜题 055 到着した顺に

提问 聆听ヨーマ的对话，根据他们的话调整先后进入房间的位置，第一个进入房间的人就是客人。

A：第三个来的是个子很矮的ヨーマ。

B：我前面没有和我一样大的ヨーマ。

C：这个红色的液体是因为任务沾上的，和这件事无关，我是最后一个来的。

D：我前面或者后面有衣服上粘着液体的ヨーマ。

E：我来到屋子的时候已经有谁在屋子里了，很快我后面来了个小个子ヨーマ。

答案 答案：AEBDC

谜题 056 からくり人形2

提问 连接木偶，使每只木偶都有头、身体和四肢。

答案 答案如图。



谜题 057 封印の键

提问 使用钥匙打开大门。

答案 先从左右两边使用钥匙插入，发现无法打开大门，之后将钥匙翻转插入，发现也不行，选择“待った”对C选项“カギを插し込むということ”表示异议，之后如图所示将钥匙拼好。



谜题 058 ひとふで魔物退治

提问 帮助卢克摆脱古代魔物，引爆所有黑色炸弹后就能激活金色炸弹，注意所偶炸弹只能爆炸一次。



答案 答案如图所示。

谜题 059 激流の封印

提问 使用所有的重物，让三座桥处在同一高度，帮助大家度过激流。

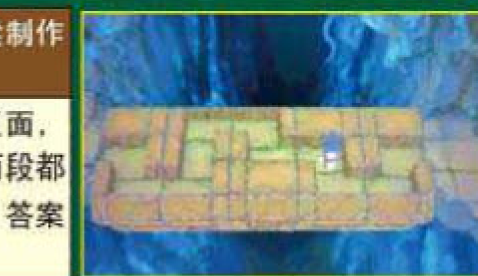
答案 将所有重物都取下就会发现桥梁间的高度差，给最高的桥配置最重的重物，最后答案如图。



谜题 060 奈落の封印

提问 旋转桥梁制作通道。

答案 桥梁有三面，转动寻找能够两段都接得上的位置，答案如图所示。



谜题 061 知识の封印

提问 选择两块石板放置到指定位置，使其投影合上屏幕团一致，石板可以自由旋转。

答案 答案如图所示。



谜题 062 ナイトの绝体绝命

提问 我方只有一个棋子，被大量敌方棋子包围，将他们全部消灭，要小心棋盘上的陷阱，另外黄色格子会使棋子向前头方向移动。

答案 敌方棋子众多，尽情移动随意消灭他们吧，可以先跳到有黑子的位置，待都消灭的差不多的时候，可以有目的地向目标棋子靠近。

谜题 063 魔方阵の扉

提问 将数字球放入指定位置，使每个三角形三条边的和都是39。

答案 三角形有大的也有小的，注意不要遗漏，具体答案如图所示。





谜题 064 钟楼のナゾ

提问 垂饰闪烁着弱小的光芒，蓝色的宝石将这个光芒反射，知道红色宝石的地方，注意有两个红色宝石，两者都要被照射到。



答案 第一次由于剧情限制肯定会失败，让光芒随意照到某个红宝石就可以，第二次答案如图所示。因为需要同时亮起，因此把位置摆对之后微调一下中央的大蓝宝石，再调回正确位置，就能使两侧同时被光照射。

谜题 065 塔の番人

提问 有神秘石像出现，用手边石板能够拼成纹章击退它们，必须在指定步骤内拼好。

答案 所有石板只能和中央石板交换位置，点击红色箭头就能进行交换。首先把下侧石板挪到中央，然后将中央石板挪到右侧，将左侧石板挪到中央，最后将中央石板挪到下面。

谜题 066 塔の番人 2

提问 有神秘石像出现，用手边石板能够拼成纹章击退它们，必须在指定步骤内拼好。

答案 石板数量增多，规定步骤依然是4次，难度加大，假设石板按照图上字母标注，将D移动到A，B移动到C，H移动到E，G移动到F，即可完成。



谜题 067 塔の番人 3

提问 有神秘石像出现，用手边石板能够拼成纹章击退它们，必须在指定步骤内拼好。

答案 石板数量再次变多，步骤放宽至6次，图案比较复杂，可以参考上屏幕右上的纹章原图，假设石板按照图上字母标注，具体步骤如下：G→H、G→D、B→C、F→I、E→F、C→F



谜题 068 ピアノのナゾ

提问 正确排列乐谱位置，提示只有一个“女神在演奏的时候闪耀的星辰会出现”。

答案 在竖琴和女神的手重合的一瞬间，能够看到乐谱闪现，那个时候原色的星辰就是乐谱位置，具体答案如图所示。



谜题 069 创造主との斗い

提问 牢记叙事者编织的故事，根据故事内容做错攻击或回避，击败铁甲骑士！



答案 故事会提及骑士的行动方向，另外骑士也会演示，可以记住后对这图选，如果失败的话骑士的剑方向会发生改变，每个骑士有3套行动套路，3套都变过后会从头开始，一共3个铁甲骑士，3个骑士第一套动作顺序如图所示。

谜题 070 终わりの咒文

提问 书的封面隐藏了古代咒文，将咒文找出一一消除。

答案 上图的符号大多经过扩大和缩小，仔细比对形状，具体对应如图所示。



谜题 071 ジュ-スのブレンド

提问 调整闸门开关，将红色和蓝色液体混合。

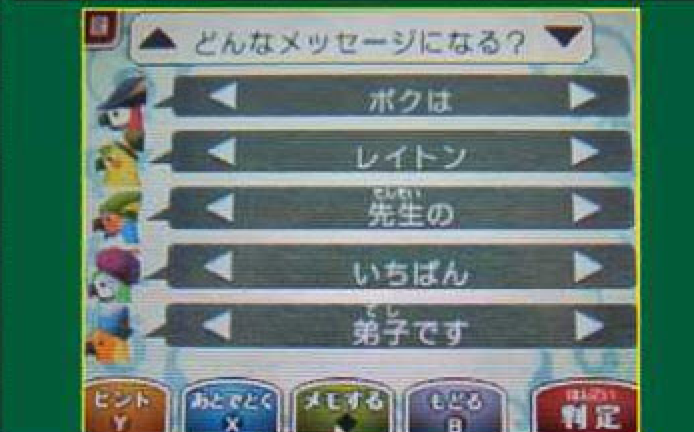
答案 注意液体不能向上流动，让红色和绿色液体一起从左侧第二个管子流出，具体答案如图所示。



谜题 072 ちぐはぐオウム

提问 不同种类的鹦鹉会说的话语不同，从中选取五只留下了简讯，到底内容是什么呢？

答案 比较不同种类的鹦鹉门说的单词，用排除法最后推算出每只鹦鹉对应的单词。答案如图。



谜题 073 うごく壁 2

提问 调整石板位置，使其成为一幅完整壁画。

答案 答案如图。





《勇气原点 飞翔妖精》是Square Enix打造的一款新RPG品牌，剧情依旧是围绕着水晶而展开，玩家将控制4名主角在辽阔的世界中展开解放被污染的水晶的庞大冒险之旅。系统核心仍是传统的回合制RPG，但在加入了BRAVE & DEFAULT系统之后，为这份传统带来了巨大的变革，足以令RPG爱好者们兴奋激动。

文 八重樱

角色扮演 RPG	勇气原点 飞翔妖精		
	ブレイブリーデフォルト FLYING FAIRY		
Square Enix	2012年10月11日	日版	1人
5800日元	对应邂逅通信	推荐玩家年龄：15岁以上	

职业系统介绍

基础概念

1、本作中队伍固定为4名角色，由玩家通过对每个角色的职业进行自由搭配来实现战术的多样化。

2、所有角色的初始皆为素人（すっぴん），随着主线及支线剧情的发展，玩家可以获得更多新的职业。

3、转职不仅会改变角色的外观，更会影响角色对不同装备的适性，以及可以使用的技能。

4、每个职业都有职业等级的设定，职业等级与角色等级不同，通过累积JP（职业点）来提升。

进阶概念

1、职业等级提升后，玩家可以习得该职业相应的主动技能（例：白魔法Lv.X）以及辅助技能（例：物攻增加10%）。

2、当角色转职成其他职业后，可在能力选择界面中设定副职技能。

（例：Lv10的白魔道士转职为Lv1的黑魔道士，并将白魔设定为副职，则Lv1的黑魔可以同时使用Lv10白魔的全部主动技能）

3、玩家可以在能力选择界面中设定全职业共通的辅助技能，以获得相应的辅助能力。

4、每个辅助技能都有对应的辅助技能槽数，在槽数上限范围内，玩家可以随意搭配辅助技能，槽数值上限初始为1，随剧情增加，最大为5。

（例：“魔防增加30%”要占用3个技能槽，若当前玩家槽数上限为3则只能装备这1个技能，但是可以更换为槽数值为1的“魔防增加10%”及其他总槽数值为2的技能。）

操作说明

触摸屏	触控操作
↑/↓	移动光标
←	取消
→	确认
A	确认/战斗动画加速
B	取消

X	菜单
Y	–
L	向左翻页/确认/战斗动画加速
R	向右翻页
SELECT	菜单
START	菜单

菜单说明

系统菜单

名称	功能
ジョブ	转职/职业资料查询
アビリティ	能力选择界面
・ジョブコマンド	副职技能选择
・サポートアビリティ	辅助技能选择
・固有コマンド	主职主动技能一览
・ジョブ特性	主职特性介绍
アビリンク	好友能力融合
アイテム	道具界面
魔法	魔法界面
装备	装备界面
必杀技	必杀技界面
・必杀技リスト	必杀技列表
・セットパーツ	附加能力选择
・使用条件	发动必杀技条件
作战	系统功能界面
・ともだち	好友系统
・ともだち	好友一览
・ゲスト	邂逅访客一览

名称	功能
・ともだち登录	登录游戏好友
・データ更新	更新数据
・インターネット通信で更新	通过互联网更新
・ローカル通信で更新	本地无线数据更新
・すれちがいデータの更新	更新邂逅通信数据
・ステータス	角色数据一览
・并び替え	更改队伍顺序
・コンフィグ	系统设定
・コーソル位置	是否记录战斗中的光标选择
・SE音量	音效音量调节
・BGM音量	背景音乐音量调节
・ボイス音量	对白语音音量调节
・メッセージ速度	字幕出现速度调节
・配信时のデータ更新	是否在战斗结束时更新“配信”数据

战斗菜单

たたかう	普通攻击
アビリティ	职业技能
ブレイブ	BRAVE 透支行动数
デフォルト	DEFAULT 防御+储存行动数
フレンド召唤	好友召唤系统
・召唤	召唤好友/访客
・配信	将下一次行动的数据上传
アイテム	使用道具
必杀技	使用必杀技（满足发动条件后出现）
にげる	逃离战斗

全职业技能一览

本作共有24个职业，有不少职业都是只能通过做分支任务才能获得的，关于获得方法大家可以在接下来的流程攻略中看到。这24个职业并非都适合参加战斗，大约有2/3的职业的存在价值都只是提供各种有利的辅助技能而已。如何搭配并没有硬性规定，不同的技能搭配也可以诞生出不同的战斗方式，玩家可以在游戏中一点点摸索出最适合自己的职业与技能组合。

四位主角是可以装备全部职业的，但在能力上存在些许区别。两位男主角的HP要比两位女主角更高，MP值是アニエス>リングアベル>イデア>ティズ，因此最好是安排ティズ和イデア作为前排的物理攻击职业，アニエス选择大奶妈白魔道士，リングアベル的职业可以随意调整。



すっぴん（素人）

固有指令： すっぴん技
职业特性： 随角色满级职业的增多而变得更强
职业说明： 游戏最初玩家默认的职业，能力平均，作为主职业而言没有特别出彩的地方，但作为副职业有很大的优势。首先LV.1就能获得的しらべる技能可以调查敌人的HP和弱点，有助于玩家有针对性的调整战术。"けんけんぱ"能保护玩家在探索有沼泽、熔岩等特殊地形的迷宫时不受伤害。"てきよけ"如果配合使用"退魔の腕轮"这件饰品的话能大幅降低遇敌的概率。最重要的技能"JPアップ"可以在战斗结束后多提供大约20%左右的JP值，能减少许多练职业的时间。但要注意的是，"JPアップ"只对装备了该技能的角色有效。另外，本职业从13级升到14级需要9999JP，其他职业只需要5000JP。
推荐连携职业： モンク（武僧）

Lv	技能名称	说明
1	しらべる	显示敌人的HP和弱点
2	てあて	回复我方单体20%的HP
3	だうじんぐ	显示该区域内未取得的宝箱数量
4	けんけんぱ	不受地形伤害
5	あやまる	降低自身被攻击的可能
6	おいのり	会心一击率提升
7	MP10%アップ	MP提升10%
8	がまん	4回合内防御力上升
9	とんずら	逃跑必成功
10	JPアップ	战斗后获得的JP点数增多
11	ふんばる	战斗不能时HP为1
12	てきよけ	遇敌率下降50%
13	てきよせ	遇敌率上升50%
14	ものまね	复制前一个人的动作，不消耗任何MP和HP

モンク（武僧）

固有指令： 体术
职业特性： 拳套的适应性为S，空手时战斗力强化
职业说明： 游戏初期的强力职业，即使不使用职业技能，单靠徒手攻击也能造成不错的伤害输出，而消耗BP的"点穴"技能更是逆天，拥有对大多数杂兵一击必杀的战斗力。
推荐连携职业： すっぴん（素人）

Lv	技能名称	说明
1	刚击	命中率低的强力攻击
2	炼气	2回合内提升物理攻击力，但有可能会失败伤血
3	内丹	回复自身的异常状态
4	HP10%アップ	HP增加10%
5	格斗の心得	拳套类武器的适应性提升到S
6	卧龙	回合最后释放强力一击
7	气功波	带有贯穿敌人防御效果的强力攻击
8	暗暗无效	免疫暗黑
9	物攻10%アップ	物理攻击提升10%
10	HP20%アップ	HP增加10%
11	点穴	消耗BP点数的强力攻击
12	HP30%アップ	HP增加10%
13	凤凰翔	以牺牲HP为前提换来的强力攻击
14	天衣无缝	卸下所有装备的话攻击力提升至原来的2倍



白魔道士

固有指令： 白魔法
职业特性： 战斗结束后回复异常状态
职业说明： 奶妈职业，团队中的必备职业。不需要太多说明，练满就是了……与"导师"职业配合使用效果更为出众。
推荐连携职业： 时魔道士、导师

Lv	技能名称	说明
1	白魔法Lv1	可以使用LV.1级的白魔法
2	魔防10%アップ	魔法防御力提升10%
3	白魔法Lv2	可以使用LV.2级的白魔法
4	杖の心得	杖的的适应性提升到S
5	自然治愈力	战斗结束后自动回复毒、黑暗、沉默等异常状态
6	白魔法Lv3	可以使用LV.3级的白魔法
7	水属性轻减	受到水属性伤害降低
8	天使の加护	受到的伤害减少
9	白魔法Lv4	可以使用LV.4级的白魔法
10	魔防30%アップ	魔法防御力提升30%
11	白魔法Lv5	可以使用LV.5级的白魔法
12	そのまま全体化	当对全体使用魔法时威力不下降
13	白魔法Lv6	可以使用LV.6级的白魔法
14	生命保存则	死亡的同时复活其他已死亡的角色

黑魔道士

固有指令： 黑魔法
职业特性： 根据团队中持有魔力共鸣技能的人数而强化黑魔法
职业说明： 以魔法作为攻击力的法系职业，可以针对敌人的弱点施加有效攻击。但在本作中，法系职业的输出回报率其实并不算高，建议作为辅助职业来使用。
推荐连携职业： 白魔道士

Lv	技能名称	说明
1	黑魔法Lv1	可以使用LV.1级的黑魔法
2	ロッドの心得	法杖的适应性提升到S
3	黑魔法Lv2	可以使用LV.2级的黑魔法
4	火属性轻减	受到火属性伤害降低
5	ダメージ分散	将自己受到的HP伤害分摊给全团队
6	沈默无效	免疫沉默
7	黑魔法Lv3	可以使用LV.3级的黑魔法
8	魔力共鸣	黑魔法威力会随着队伍中黑魔道士的数量而提升
9	黑魔法Lv4	可以使用LV.4级的黑魔法
10	魔攻20%アップ	魔法攻击强度增加20%
11	黑魔法Lv5	可以使用LV.5级的黑魔法
12	魔法防御贯通	给予贯穿敌人魔法防御壁的伤害
13	黑魔法Lv6	可以使用LV.6级的黑魔法
14	何でも全体化	所有魔法均可对全体使用

ナイト（骑士）

固有指令： 骑士道
职业特性： 保护濒死的同伴
职业说明： HP、攻击力、防御力均很优秀的职业，双手拿一把武器的情况下伤害输出可观。职业特性"かばう"可在同伴濒死时替同伴挡刀，对保护奶妈这种薄血职业很有帮助（不过若此时骑士自己也残血的话很有可能躺地板……）。配合"战乙女"职业的跳跃攻击也能有效提升威力。
推荐连携职业： ヴァルキリー（战乙女）、スーパースター（超级明星）

Lv	技能名称	说明
1	踏み込む	舍弃防御的强力一击
2	两手持ち	枪、剑、斧、杖、刀这几种武器双手拿一把时攻击力提升
3	物防10%アップ	物理防御提升10%
4	铁壁	一回合内物理防御力上升
5	かばう	代替濒死的队友承受伤害
6	盾攻击	装备盾牌时将物理防御力转为攻击力
7	盾の心得	盾的适应性提升到S
8	复仇击	我方死亡角色死亡越多，战斗力越强的全体攻击
9	剑の心得	剑的适应性提升到S
10	全力でかばう	保护某位同伴一回合
11	两手盾	双手都能装盾
12	物防30%アップ	物理防御提升30%
13	骑士道精神	保护我方成功后物理防御力上升
14	超突进	给予敌人物理防御力200%的伤害

シ-フ（小偷）

固有指令： 盗技
职业特性： 偷盗成功概率上升
职业说明： 能够偷取所有敌人（包括BOSS）身上的道具是本职业的最大优势，弓和短剑两种武器的适应性强，攻击回数和出手速度也是所有职业中最高的，适合清理杂兵。
推荐连携职业： ヴァルキリ-（战乙女）

Lv	技能名称	说明
1	盗む	偷取敌人的道具
2	风属性轻减	受到风属性伤害降低
3	速度10%アップ	行动速度提升10%
4	ハート泥棒	吸取敌人的HP
5	速度20%アップ	行动速度提升20%
6	ぶんどる	战斗中偷取道具
7	急袭	我方先手攻击时全员BP+1
8	短剑の心得	短剑的适应性提升到S
9	神速瞬击	速度越快攻击输出越高
10	盗贼の极意	盗取成功率提升
11	むしりとる	盗取的道具数量增多
12	卷き上げる	从全体敌人身上盗取道具
13	速度30%アップ	行动速度提升30%
14	怪盗乱麻	偷盗成功后物理攻击大幅加强

时魔道士

固有指令： 时空魔法
职业特性： 灭团时回到战斗开始的状态
职业说明： 支援系的职业，能令回合内我方全体先于BOSS行动，实用性很高。另外，“停止”这个DEBUFF在战斗中是无药能解的，只能装备时魔道士的“ストップ无效”来回避，或等待5回合后自动解除。
推荐连携职业： 黑魔道士

Lv	技能名称	说明
1	时空魔法Lv1	可以使用LV.1级的时空魔法
2	魔攻10%アップ	魔法攻击力上升10%
3	スロウ反击	受到攻击时以一定概率令对手的行动变缓
4	时空魔法Lv2	可以使用LV.1级的时空魔法
5	タイムリ-プ	灭团时回到战斗开始时的状态（仅限一次）
6	时空魔法Lv3	可以使用LV.3级的时空魔法
7	ストップ无效	免疫停止
8	时空魔法Lv4	可以使用LV.4级的时空魔法
9	时空魔法MP节约	时空魔法的MP消耗量减少25%
10	时空魔法Lv5	可以使用LV.4级的时空魔法
11	ワ-ルドスロウ	2回合内令敌我双方的BP下降1
12	时空魔法Lv6	可以使用LV.6级的时空魔法
13	魔攻30%アップ	魔法攻击力上升30%
14	ワ-ルドヘイスト	回合结束时敌我双方的BP上升1

商人

固有指令： 商卖
职业特性： 战斗后入手的金钱增加1.5倍。
职业说明： 战斗力基本可以无视，但可以靠着倒买倒卖大赚金钱。
推荐连携职业： モンク（武僧）



Lv	技能名称	说明
1	エンジェルマネ-	花费LV×50的金钱提升会心一击率
2	リップオフ	将道具以原价的1.2倍卖出
3	ホワイトナイト	濒死时会躲到HP最高的同伴身后
4	ドラッグデリバリ	可以购入回复药使用
5	リスクヘッジ	5回合内花钱减小伤害
6	テイクオ-バ-	花费LV×100的金钱来对敌人造成伤害
7	BPドリンク	可以购买BP回复药
8	スペキュラ-	给予敌人0%～200%的伤害
9	入手金额アップ	战斗后入手金钱增多
10	ミリオネア	召唤好友时会根据好友等级入手相应的金钱
11	ダ-クカクテル	帮敌人回复HP的同时入手同等数值的金钱
12	フレバレッジ	5回合内，伤害、回复和消费增加
13	ロ-レルバレッジ	5回合内，伤害、回复和消费减小
14	アクイジョン	用钱来收买敌人

狩人

固有指令： 狩猎技
职业特性： 命中率大幅提高
职业说明： 强大的物理输出职业，使用弓作为武器的情况下攻击力极高，会心一击出现率也颇为频繁，并且可以针对敌人的种类进行弱点攻击，随随便便就能打出9999的伤害。推荐队伍中至少要有一名狩人职业，在最终章BOSS战时会很有帮助。
推荐连携职业： 海贼

Lv	技能名称	说明
1	エイミング	消耗MP的高威力攻击
2	ムシキラ-	消耗MP的对虫族的有效攻击
3	プラントキラ-	消耗MP的对植物的有效攻击
4	ビ-ストキラ-	消耗MP的对兽族的有效攻击
5	麻痹无效	免疫麻痹
6	ウイングキラ-	消耗MP的对飞行族的有效攻击
7	アクアキラ-	消耗MP的对水栖族的有效攻击
8	弓の心得	弓的适应性提升到S
9	ドラゴンキラ-	消耗MP的对龙族的有效攻击
10	アンデッドキラ-	消耗MP的对死灵族的有效攻击
11	イ-ビルキラ-	消耗MP的对恶魔的有效攻击
12	ホ-クアイ	命中率大幅提升
13	プリシジョン	通常攻击全部命中时伤害上升
14	マルチバ-スト	对任意敌人的4连击

魔法剑士

固有指令： 魔法剑
职业特性： 受到魔法攻击时魔法防御力上升。
职业说明： 赋予武器魔法效果的特殊职业，当职业等级上升至可使用上位魔法时，本职业的价值才会完全体现出来。对付有弱点属性的BOSS极为有效。
推荐连携职业： 狩人

Lv	技能名称	说明
1	魔法剑Lv1	可以使用LV.1级的魔法剑
2	魔法剑Lv2	可以使用LV.2级的魔法剑
3	ファイアウォ-ル	受到物理攻击时用炎壁反击
4	魔法剑Lv3	可以使用LV.3级的魔法剑
5	自动アスピル剑	物理攻击转化为吸收MP
6	マジックア-マ-	使用魔法剑时，受到的同属性伤害降低
7	魔法剑Lv4	可以使用LV.4级的魔法剑
8	メメントモリ	战斗不能时回复我方全体50%MP
9	魔法剑Lv5	可以使用LV.5级的魔法剑
10	アンチマジック	受到魔法攻击时魔法防御力上升
11	魔法剑强化	魔法剑消费的MP和威力上升
12	魔法剑Lv6	可以使用LV.6级的魔法剑
13	魔法防御特化	降低物理防御力，提升魔法防御力
14	ソ-ドマジック	装备中的武器对攻击魔法有伤害加成

召唤士

固有指令： 召唤魔法
职业特性： 受到攻击时回复MP
职业说明： 这个职业需要完成“隐者の试练”才能发挥出效果，通过试炼的话就可以获得相应的召唤兽。详情请参考下文的“隐者の试练”章节。
推荐连携职业： 白魔道士

Lv	技能名称	说明
1	召唤魔法Lv1	可以使用LV.1级的召唤魔法
2	雷属性轻减	受到雷属性攻击时伤害降低
3	召唤魔法Lv2	可以使用LV.2级的召唤魔法
4	召唤魔法Lv3	可以使用LV.3级的召唤魔法
5	フレンドシップ	和朋友的亲密度上升率加快
6	召唤魔法强化	召唤魔法消耗的MP和威力上升
7	召唤魔法Lv4	可以使用LV.4级的召唤魔法
8	召唤魔法Lv5	可以使用LV.5级的召唤魔法
9	身代わり召唤	战斗不能时自动发动召唤魔法
10	召唤魔法Lv6	可以使用LV.6级的召唤魔法
11	MP转化	受到攻击时MP回复
12	召唤ラッシュ	召唤魔法的使用次数增加，威力也随之上升
13	ピンチに召唤	受到伤害濒死时发动召唤魔法
14	フレンド召唤强化	召唤朋友的效果上升

ヴァルキリ-（战乙女）

固有指令：飞技

职业特性：队友死亡时攻击力上升

职业说明：LV.1和LV.2会获得的两个职业技能足以让战乙女职业发挥出强大的战斗力，建议装备上骑士的辅助技能“两手持ち”，副职业可以选择超级明星，以便提升物理攻击力。

推荐连携职业：海贼

Lv	技能名称	说明
1	クレセントムーン	对敌人全体的物理攻击
2	ジャンプ コマンド	回合结束时跳起，下一回合攻击
3	枪の心得	枪的适应性提升到S
4	ジャッジメント	单体的强力物理攻击
5	スピリットバリア	10个回合内用MP代替受到的HP伤害
6	ソウルクラッシュ コマンド	给予MP的伤害
7	BP消费技强化	消费BP点数令能力的威力上升
8	ジェノサイド	令敌方HP低于10%的角色立刻死亡
9	ハイジャンプ	下一回合发动强攻击
10	セレクション	敌方防御状态下不影响我方的伤害输出
11	ソウルハント	同伴出现死亡时攻击力上升
12	エアリアル	跳跃能力的回合数、消费BP以及威力上升
13	スカイ・ハイ	以跳跃状态下开始战斗
14	スーパージャンプ	2回合后对敌人全体展开攻击

ス-パ-スタ-（超级明星）

固有指令：唱歌

职业特性：唱歌耗费的MP下降50%

职业说明：通过演唱的形式为我方队员施加有利BUFF，LV.1的技能“パワーオブラブ”对物理攻击系职业的提升很大。满级技能“私の彼は勇者样”更可为全队提供BP+1的效果，算得上是最适合做战斗辅助的职业了。和导师职业搭配也相当不错，能有效预防各种属性伤害与异常状态。

推荐连携职业：导师

Lv	技能名称	说明
1	パワ-オブラブ	4回合内我方全体物理攻击力上升
2	恋はヘイスト	4回合内我方全体行动速度上升
3	もう一度あなたと	我方单体BP+1
4	まもってあげるよ	4回合内我方全体物理防御力上升
5	ココロノカギ	4回合内我方全体魔法攻击力上升
6	补助强化	自身受到的辅助效果加强
7	小悪魔エンジェル	4回合内我方全体魔法攻击力上升
8	CATCH ME	5回合内更容易被敌人攻击
9	ボルテ-ジ	经过2回合后攻击力和防御力上升
10	补助长期化	自身的辅助效果时间延长
11	魅了无效	免疫魅了
12	歌唱消费MP节约	演唱消费的MP下降50%
13	サレナホリナ☆彡	令BP大于1的敌人BP值归零
14	私の彼は勇者样	我方全体BP+1

赤魔道士

固有指令：黑白魔

职业特性：受伤时以一定概率回复1BP

职业说明：可以同时使用白魔法和黑魔法的职业，但魔法等级最高只能到第4级。前期使用尚可，但后期想靠LV.4的白魔法团加血是绝对行不通的。

推荐连携职业：导师

Lv	技能名称	说明
1	白黒魔Lv1	可以使用LV.1级的白魔法和黑魔法
2	MP20%アップ	最大MP上升20%
3	白黒魔Lv2	可以使用LV.2级的白魔法和黑魔法
4	タ-ンチェンジ	回避敌人的攻击后BP+1
5	ピンチに消费0	濒死时MP消耗为零
6	白黒魔Lv3	可以使用LV.3级的白魔法和黑魔法
7	アドレナリン	消灭一个敌人时BP+1
8	魔法消费MP节约	魔法消耗的MP量下降25%
9	リカバリ-	处于异常状态时BP+2
10	白魔法Lv4	可以使用LV.4级的白魔法和黑魔法
11	リベンジャ-	受到伤害时以一定概率BP+1
12	リバイバル	受到伤害濒死时BP+2
13	ピンチに会心	濒死时会心一击率上升
14	オ-バ-リミット	BP值小于零时魔法攻击伤害增加

海贼

固有指令：海贼技

职业特性：濒死时物理攻击力和物理防御力上升

职业说明：先使用“甲罗割り”，再连发“倍击”就能造成高伤害，属于简单粗暴类型的物理输出职业。配合黑暗骑士的“物攻30%アップ”收效也相当不错。

推荐连携职业：ソ-ドマスタ-（剑圣）

Lv	技能名称	说明
1	倍击	通常威力×2的攻击
2	挑发	让敌人攻击自己
3	甲罗割り	攻击敌人后令其物理防御力下降
4	鳞剥ぎ	攻击敌人后令其魔法防御力下降
5	すね砕き	攻击敌人后令其行动速度下降
6	一齐攻击	同伴濒死时我方全员一起攻击
7	バ-サク	提高自身的物理攻击力持续发动进攻普通攻击，战斗结束后角色死亡
8	火事场力	濒死时物理攻击力和物理防御力上升
9	物攻20%アップ	物理攻击力上升20%
10	牙折り	攻击的同时降低对手物理攻击力
11	脑天落とし	攻击的同时降低对手魔法攻击力
12	斧の心得	斧的适应性提升到S
13	大爆流	地面喷出水流的强烈攻击
14	倍々击	通常威力×4的攻击

药师

固有指令：处方

职业特性：回复行动的效果上升

职业说明：辅助回复性质的职业，因战斗能力并不算高，所以不推荐作为主职业使用。

推荐连携职业：白魔道士



Lv	技能名称	说明
1	调合	将两个道具调合到一起得到特殊效果
2	应急处置	回合的最后回复最低HP的同伴
3	实验	将消费道具变成攻击道具
4	攻击アイテム强化	攻击道具的伤害增加
5	予药	使用道具令6个回合获得异常状态的耐性
6	状态异常短期化	令我方的异常状态尽快结束
7	治愈の知识	回复行动的效果上升
8	自动ポ-ション	自身受到伤害时自动使用回复药
9	广域	道具的作用对象扩大到全体
10	毒药	将回复道具变成毒药攻击
11	自动フェニックス	装备凤凰之尾
12	采集	可以在战斗和大地图中入手道具
13	苏生	我方全体战斗不能时复活
14	痛觉麻痹	战斗开始后几个回合内的伤害将延后到之后几个回合内出现

忍者

固有指令：忍术

职业特性：双手都装备武器时威力不下降

职业说明：回避率高的职业，发动“空蝉之术”后可以100%躲过敌人下一次的物理攻击，面对某些攻击会对我方一击必杀的BOSS时，将忍者装备在副职业上可避免死亡情况发生。

推荐连携职业：魔法剑士

Lv	技能名称	说明
1	疾风迅雷	每回合最先出手
2	光阴流水	回避攻击时反击
3	回避10%アップ	回避率上升10%
4	空蝉之术	回避一回合的物理攻击
5	起死回生	回避攻击后自身攻击力上升
6	一气呵成	本回合攻击回数上升
7	一刀两断	用普通攻击击破敌人后以很大概率再次发动攻击
8	回避20%アップ	回避率上升20%
9	瞬身之术	6回合内回避率上升
10	傀儡之术	可以选择本回合内敌人的攻击目标
11	二刀流	双手装备武器时威力不下降
12	隐身之术	4回合内不被敌人攻击
13	回避30%アップ	回避率上升30%
14	万手沙华	超乎上限的攻击回数

ソ-ドマスタ-（剑圣）

固有指令：武士道

职业特性：受到物理攻击时以一定概率反击

职业说明：善于反击的职业，但本作中有些杂兵也是会反击的，如果装备了“反击”再遇到这种杂兵的话，就等死吧……

推荐连携职业：ナイト（骑士）

Lv	技能名称	说明
1	海老で鯛を釣る	降低自己受到的物理伤害并反击
2	土属性轻减	土属性攻击伤害减轻
3	刀の心得	刀的适应性提升到S
4	出る杭は打たれる	对象的BP-1
5	行きがけの駄賃	普通攻击后以一定概率再度攻击
6	反击	受到物理攻击时以一定概率反击
7	混乱无效	免疫混乱
8	马の耳に念佛	降低自己受到的魔法伤害并反击
9	反击强化	反击时的伤害上升
10	蛇の道は蛇	选择某一目标，当受到其攻击时给予强力的反击
11	卷土重来	BP越高，物理攻击的威力越大
12	穷鼠猫を噛む	受到大伤害时予以强力反击
13	急がば回れ	DEFAULT之后下一回合的行动速度上升
14	萨摩守	两回合内消费MP为零

圣骑士

固有指令：圣剑技

职业特性：BP的上限+1

职业说明：HP、MP和防御力都很高的职业，自带光属性攻击。在终盘时会遇到不少暗属性的BOSS，本职业能发挥奇效。

推荐连携职业：白魔道士

Lv	技能名称	说明
1	ハートスティング	必定会心一击
2	光属性轻减	受到的光属性攻击伤害减轻
3	物防20%アップ	物理防御力提升20%
4	ジャイアントキル	对比自己HP高的对手造成大伤害
5	魔法クリティカル	魔法攻击时出现会心一击
6	ガードデフォルト	防御状态时受到的伤害更低
7	ランパート	对我方全体张开抵御物理攻击的防御壁
8	道具クリティカル	使用道具时出现会心一击的效果
9	シャインブラスト	光属性的强力攻击
10	クリティカル强化	会心一击时伤害上升
11	BP上限アップ	BP的上限+1
12	デスパレート	物理防御力与物理攻击力叠加在一起攻击对方
13	铠の心得	铠甲的适应性提升到S
14	ヘブンズゲート	BP点数越大连击数越高的随机光属性攻击

魔人

固有指令：仪式

职业特性：吸收一部分魔法伤害转化为HP

职业说明：可以与黑魔道士相互加强的职业，LV.1的技能“死之宣告”最为实用，但要等上4个回合，其他技能大多带有“自虐”的性质，玩不好的话把自己玩死也是很有可能的……

推荐连携职业：黑魔道士

Lv	技能名称	说明
1	尸	对单体施加“死之宣告”
2	黑魔法强化	黑魔法消费的MP和威力上升
3	灭	赋予中毒状态的角色暗属性魔法攻击（不分敌我）
4	魔法ダメージ吸收	吸收魔法伤害的一部分来回复HP
5	昏	赋予睡眠状态的角色即死魔法（不分敌我）
6	黑魔法MP节约	黑魔法消耗的MP下降25%
7	赞	消费HP换来魔法攻击力上升
8	零	MP即将为零时攻击魔法威力上升
9	コンバージェンス	将全体魔法化为对单体的，同时提升威力
10	灾	赋予BP最少的角色暗属性魔法攻击（不分敌我）
11	状态异常强化	异常状态出现率提升
12	祸	赋予BP最多的角色暗属性魔法攻击（不分敌我）
13	黑魔法超强化	黑魔法消费的MP和威力大提升
14	葬	给予敌人全体暗属性魔法攻击

黑暗骑士

固有指令：处方暗黑剑技

职业特性：受到伤害时，攻击力和防御力提升

职业说明：以牺牲自己的HP来换取高攻击伤害的职业，属于上位职业，因掉血很快所以不推荐作为主职业使用。

推荐连携职业：ヴァンパイア（吸血鬼）

Lv	技能名称	说明
1	暗黑	消费最大HP的20%发动暗属性攻击
2	暗属性轻减	受到暗属性攻击时伤害减轻
3	逆境	受到伤害时攻击力与防御力上升
4	恶魔使い	对恶魔种族的敌人有魅了效果
5	道连れ	战斗不能时给予敌方全体伤害
6	サガク剑	HP低的时候释放强力攻击
7	兜の心得	头盔的适应性提升到S
8	漆黑	消费最大HP的30%对敌人全体发动暗属性攻击
9	冥暗	使用暗属性攻击时伤害上升
10	魔力吸收	将攻击魔法转化为吸收MP
11	暗黑星云	消费最大HP的20%对敌我发动暗属性攻击
12	物攻30%アップ	物理攻击力增加30%
13	死中活	战斗能力提升，但四回合后角色会死亡
14	暴走	HP为1时可以继续发动黑暗技能

导师

固有指令：精灵

职业特性：白魔法消耗的MP下降25%

职业说明：最适合与白魔道士搭配使用的职业，所有的技能都非常优秀，强烈推荐练满。首先是LV.9获得的“圣者”技能，能将回血量提升一倍，配合白魔道士LV.12的技能“そのまま全体化”就能实现以最少的MP回复最多血量的效果，在后期的迷宫与BOSS战中的作用非常显著。“大精灵の加护”和“妖精の加护”可以控制住场面，避免出现因为DEBUFF而灭团的情况。“静寂”技能在BP为负时使用，可以在不增加奶妈压力的情况下让我方全体安心回复BP值。

推荐连携职业：白魔道士

Lv	技能名称	说明
1	精灵の加护	5回合内我方单体免疫全属性
2	自动シェル	战斗开始时自身处于有防御罩的状态
3	魔防20%アップ	魔法防御力提升20%
4	精灵の助力	5回合内我方单体全属性攻击力上升
5	BPコンバート	令自己的BP值+2
6	白魔法MP节约	白魔法消耗的MP量下降25%
7	精灵同化	4回合内让单体吸收全部属性攻击
8	静寂	2回合内敌我双方不受伤害
9	圣者	降低物理攻击力，换取回复魔法威力上升
10	大精灵の加护	5回合内我方全体免疫全属性
11	妖精の加护	5回合内我方全体免疫状态异常
12	节制	回合最后发动，让BP大于1的人减1，BP小于-1的人加1
13	神秘	4回合内让全体吸收全部属性攻击
14	HP倍化	战斗中的最大HP×2

ヴァンパイア（吸血鬼）

固有指令：吸血技

职业特性：学会特定怪物的技能

职业说明：吸取敌人的攻击方式并转化为自己能力的职业，相当于“《FF》系列”中传统的青魔道士。

推荐连携职业：召唤士



Lv	技能名称	说明
1	ゲノムアビリティ	能使用怪物的技能
2	物理ダメージ吸收	受到攻击时恢复HP
3	吸血	吸取单体的HP
4	血の渴望	打倒敌人后攻击力和防御力上升
5	魅了	对敌人单体施加魅了状态
6	吸魔	吸取单体的MP
7	モンスター技强化	使用怪物技能时伤害增加
8	吸气	吸取单体的BP
9	扇动	令敌人全体进入魅了状态
10	自己修复	战斗结束后回复HP
11	能力吸收	吸收单体的能力
12	吸收攻击强化	吸收攻击给予的伤害量提升
13	ゲノムドレイン	习得某些特殊怪物的能力
14	アンデッド化	回合结束时以一定概率复活死亡的同伴

吸血鬼的怪物技能一览

名称	效果	使用技能的怪物	出现场所（第五章以后）
カーズ	令目标的物理攻击力和物理防御力下降	スペクター	ラクリーカ周边地区的夜里
水しぶき	对目标施放突破防御的水属性攻击	マリンデビル	第五章以后的海域内
毒液	对目标攻击时附带毒状态	レッドプリン	封印的次元回廊B8
リンプン	对目标攻击时附带混乱状态	グレートモス	封印的次元回廊B6
メルトストーム	对敌人全体的火属性攻击，附带物理防御力下降的效果	フレイムモス	地底火山洞、火之神殿
トルネード	对敌人全体的风属性攻击	ルク	フロウエル周边地区
ブリザード	对敌人全体的水属性攻击	アイスゴーレム	エタルニア周边地区
ダブルアタック	对任意对象两回合攻击	カタマウント	封印的次元回廊B6
丸かじり	令敌人的HP减为1	バルトラ	封印的次元回廊B5
ブラスター	对敌人全体附加麻痹状态	ズワルト	ダスク遗迹
痺れ花粉	对敌人全体攻击时附带麻痹状态	アルラウネ	封印的次元回廊B6
火球	对目标施以贯穿物理防御的火属性攻击	ドゴン	封印的次元回廊 B7
ボーンクラッシュ	敌人血量越少，我方攻击越强	スカルランサー	ミスリル矿山
声枯れ毒	对敌人全体攻击时附带沉默状态	コボルト	カルディスラ周边地区
地震	对敌人全体的土属性攻击	ソイルイーター	封印的次元回廊 B5
サンドストーム	对敌人全体攻击时附带黑暗状态	サンドワーム	封印的次元回廊 B2
胃液	对敌人全体攻击时附带物理防御力降低的效果	ギャストリク	封印的次元回廊 B8
ロックストーム	敌全体に土属性攻击	メガスコリデス	不死之塔
毒旋风	对敌人全体攻击时附带毒状态	カイザーコブラ	不死之塔
ホワイトウィンド	为我方全体回复等同于使用者HP量的血量	エアロランタン	封印的次元回廊 B7
子守唄	对敌人全体附加睡眠状态	ハマドリュアス	フロウエル周边地区
狱炎	对敌人全体的火属性攻击	オルトロス	风之神殿
冻气	对敌人全体的水属性攻击	オルトロス	风之神殿
王水	目标攻击时附带物理防御力降低的状态	ルサルカ	水之神殿
エナジーバースト	对敌人全体的强力物理攻击	チャウグナル	火之神殿

魔界幻士

固有指令：召唤合体
职业特性：战斗后回复MP
职业说明：将召唤兽的力量与自身融合，从而大幅提升能力的战斗职业。获得这个职业时基本已经是游戏中后期了，所以从战斗角度来看帮助并不是很大，但这个职业拥有两个重要技能，一是“黄泉送り”，二是“EXPアップ”，二者搭配起来练级会相当神速。
推荐连携职业：召唤士

Lv	技能名称	说明
1	召唤合体Lv1	可以使用LV.1级的召唤合体
2	徐々にMP回复	回合结束时回复MP
3	召唤合体Lv2	可以使用LV.2级的召唤合体
4	濒死时MP回复	受到伤害濒死时回复MP
5	召唤合体Lv3	可以使用LV.3级的召唤合体
6	召唤魔法MP节约	召唤魔法消耗的MP量下降25%
7	战斗後MP回复	战斗结束后回复MP
8	召唤合体Lv4	可以使用LV.4级的召唤合体
9	黄泉送り	战斗开始时自动将HP低的敌人消灭
10	召唤合体Lv5	可以使用LV.5级的召唤合体
11	召唤魔法超强化	召唤魔法消费的MP和威力提升
12	MP30%アップ	最大MP上升30%
13	召唤合体Lv6	可以使用LV.6级的召唤合体
14	EXPアップ	获得经验值更多

召唤合体技能一览

名称	效果
ギルタブリル	10回合内自身的物理防御力上升
フレースヴェルグ	10回合内自身的行动速度和回避率提升
ジウスドラの罪	10回合内自身的魔法防御力提升
プロメテウスの火	10回合内自身的物理攻击力提升
デウスエクス	10回合内自身的魔法攻击力提升

BRAVE & DEFAULT系统介绍

基础概念

1、BRAVE & DEFAULT系统为玩家提供了改变传统回合制游戏每回合每名角色只能行动1次的方法，令游戏的战术安排更加灵活。

2、进入战斗后，敌我双方所有角色除DEFAULT外的各种行动都会消耗1点BP（行动值），而每回合BP值会自动恢复1点。（这意味着所有角色每回合都能至少行动1次，与所有传统回合制游戏相同。）

3、进入战斗后，敌我双方所有角色的初始行动皆为0，发生“BRAVE ATTACK”时则发动一方的BP值为1。

进阶概念B

1、在战斗中选择BRAVE，可以在当前回合透支1次行动次数（BP-1），每回合最多可以透支3次。

2、角色每多BRAVE 1次，就可以在当前回合多行动1次；若该回合BRAVE满3次，则可以一回合进行4次行动。

3、当角色的BP值为负值时，则该回合无法行动且处于完全无防备状态，直到BP值恢复至0才可下达新的指令。（例：第一回合角色BRAVE满3次，BP值为-3，则下三个回合内该角色无法行动，直到第五回合方可行动。）

进阶概念D

1、在战斗中选择DEFAULT，则角色会放弃当前回合的行动，并储存1个行动次数（BP+1），最多可储存3次行动。（BP值为3后，角色可以继续DEFAULT，但是不会再继续增加BP值。）

2、BP值为正值时，玩家可以使用消耗BP值的技能。（例：骑士的技能“复仇击”的使用条件为BP值为1，BP值为0则无法使用。）

3、DEFAULT的同时角色进入防御状态，可降低伤害。

进阶概念BD

1、当角色的BP值为正值时，如果不BRAVE，则该角色每回合依然只行动1次。

2、当角色的BP值为正值时，BRAVE相应的次数，则该角色下回合可以继续行动。（例：角色的BP值为3，则BRAVE 3次后，该回合行动4次，BP值为0，下回合依然后可以行动。）

3、当角色的BP值为正值时，BRAVE更多的次数，则该角色会出现下几回合无法行动的情况。（例：角色的BP值为1，则BRAVE 3次后，该回合行动4次，BP值-2，下两回合无法行动。）

好友系统介绍

村落复兴系统

1、通过村落复兴系统，玩家可以获得新的必杀技、必杀技附加能力、道具、合成材料，也可以获得购买高级装备的权限。

2、村落中的每个建筑物都可以升级，投入更多人力可以缩短升级时间。

3、初始情况下村落中只有1名村民，玩家可以通过与其他玩家邂逅通信来增加村民数量。

4、无法进行邂逅通信的玩家，每天可与提供存档服务的冒险家对话，通过互联网（ネトフレ招待）来获得新的村民。

5、村落升级后，可以在提供存档服务的冒险家处购买到新的武器、防具及道具；

6、每隔一段时间玩家都可以获得村落提供的免费道具，商店等级越高可获得的道具种类也越多。

好友召唤系统

1、在战斗中选择好友召唤（ともだち召喚）的“召唤”指令，可以将已经登录的好友或者擦肩访客召唤出来代替自己进行1次行动；
2、每名好友或访客只能召唤1次，若要重新召唤，必须通过本地通信或或者互联网更新好友数据（需要对方重新上传过数据）；
3、通过能力融合系统（アビリンク），玩家可以使用好友所培养的角色的技能（略有削弱）；非好友的邂逅访客无法进行能力融合；与好友的角色能力融合之后，玩家自己的角色可以使用这名好友所育成的高等级职业技能。（例：玩家本身某角色的盗贼职业只有Lv1，而进行能力融合的好友将该角色的盗贼练到了Lv8，则玩家的Lv1盗贼可以使用好友的Lv8盗贼技能。）
4、在战斗中选择选择好友召唤（ともだち召喚）的“配信”指令，可以将下一个行动（普通攻击、使用技能、必杀技或者使用道具）的数据转换为邂逅数据；
5、玩家“配信”的邂逅数据可以通过互联网或者邂逅通信发送给好友或者访客；
6、通过互联网登录的好友无法为村落复兴增加人口。

隐者的试练

“隐者的试炼”是获得召唤兽的惟一途径，不需要战斗，只要能承受住隐者的一次攻击并且保证全团中至少有一人存活就可以。隐者就是藏身于通往水晶神殿的道路中的那些猫头鹰造型的角色，和他们对话后选择第二个选项就能接受试炼了。

隐者	召唤兽	场所
水の隐者	ジウスドラの罪	キレート山中腹
风の隐者	フレースヴェルグ	风之神殿2F
火の隐者	プロメテウスの火	火之神殿
雷の隐者	デウスエクス	不死之塔　2F
土の隐者	ギルタブリル	フロウエルの花园（入手召唤士职业时自动获得）
武の隐者	スサノオ	地图右上角的弯月状细长大陆

青色宝箱

在迷宫中时常会遇到蓝色宝箱，但是游戏前期是无法开启的，只能等到游戏进入第五章之后，拾取到蓝色宝箱的钥匙后才能开启。在蓝色宝箱中收藏的都是颇为珍贵的武器和防具，对后期战斗帮助很大。

场所	物品
ロンターノ离宫3F	光の盾
ナダラケス遗迹B2	エアナイフ
祈祷衣の洞穴B1	光のローブ
大风车工区2F	大风の杖
瘴气の森中央部	根绝の大斧
フロウエルの花园中央部	ロイヤルクラウン
カレーダの森奥部	圣枪ロンギヌス

场所	物品
ダスク遗迹B2	与一の弓
グラーブ砦1F	源氏の铠
ミスリル矿山B2	源氏の小手
シュタルクフォート2F	村正
地底火山洞1F东	源氏の兜
动力机关室B29	ブレイブスーツ
公国军总司令部48F	カオスブレイド
不死の塔3F	ワンダーロッド
吸血鬼城1F	冥王の爪
封印的次元回廊B2	八咫鸟
封印的次元回廊B3	デモンスタッフ
封印的次元回廊B4	アースブレイカー
封印的次元回廊B5	デモンズロッド
封印的次元回廊B6	アルテミスの弓
封印的次元回廊B7	天丛云
封印的次元回廊B8	カイザーナックル
封印的次元回廊B9	神枪グングニル
封印的次元回廊B10	デュランダル

战斗奖励一览

战斗结束后会根据玩家的战斗情况予以评价，并给予一定的奖励。评价会在上屏的右上角显示出来。

奖励条件	说明	奖励内容
1ターン击破	一回合内胜利	经验值小幅增加
1ターン击破王	一回合内胜利，持续5次	经验值中幅增加
1ターン击破神	一回合内胜利，持续10次	经验值大幅增加
ノーダメージ	无伤胜利	JP点数小幅增加
ノーダメージ王	无伤胜利，持续5次	JP点数中幅增加
ノーダメージ神	无伤胜利，持续10次	JP点数大幅增加
一齐击破	最后一击同时消灭2个以上的敌人	金钱小幅增加
一齐击破王	最后一击同时消灭2个以上的敌人，连续5次	金钱中幅增加
一齐击破神	最后一击同时消灭2个以上的敌人，连续10次	金钱大幅增加

流程攻略

序章　绝望の湖に立つもの

醒来后先在右下角的窗边入手一个POTION，再到一楼的盆栽旁拾取50块钱。

来到屋外，在右边穿红色衣服的人那里可以存档。前往王宫与国王陛下对话，随后离开カルディスラ王国，前往大地图上标注有“！”的ノルエンデ溪谷。

进入溪谷往前走一点就会触发首场战斗，主要是用来说明BRAVE和DEFAULT的作用，按照提示依次使用BRAVE和DEFAULT后就会结束战斗。

在溪谷的第三张地图会遇到一个存档点，在他身旁是出口。出去后触发剧情影像，影像后巫女アニエス加入队伍。

原路返回，途中会遭遇三次强制战斗。此时遭遇的都是HP80的杂兵，尽可能地使用BRAVE系统来结束战斗。

返回王国，在宿屋可以免费休息恢复体力。去王宫与国王对话后，前往西南方向的湖（在王宫左侧的石像旁能入手一个目药）。

来到西南之湖后会触发一场小BOSS战，白魔道士会不断给武僧施加有利BUFF，优先解决掉。战斗胜利后可获得【武僧】与【白魔道士】两个职业。

回到王国，将情况转达给国王陛下，然后返回宿屋，剧情后リングアベル加入队伍中。

一行人前往作为地图右上角的セントロ磐迹（接下来的这张地图中出现的敌人会频繁使用中毒魔法和黑暗魔法，建议先在王国的魔法商店中购入小恢复魔法、单体毒回复和单体黑暗回复，并将巫女的职业转为白魔道士）。



进入磐迹后就看到イデア和黑魔道士争吵了起来。但是要前往他们所在的房间需要从三楼绕行下来。在每一层迷宫的墙壁上都会有一个小机关，开启它才能打开旁边紧锁的门。

因为有イデア的加入，所以与黑魔道士的战斗没什么难度，他会对我方成员施加沉默的DEBUFF，注意别让奶妈被沉默了就好，其他人无所谓。胜利后获得黑魔道士的职业。

返回王宫，剧情过后改为操作イデア。前往地图左侧的墓地，触发与欧文父亲的对话后自动返回宿屋汇合。

来到大地图后会开启必杀技的能力，经由セントロ磐迹前往地图上方的ロンターノ离宫。

来到离宫的尽头处，遇到被绑架的国王陛下与骑士ハインケル。剧情后先解决掉4名杂兵，获胜后骑士ハインケル带着国王逃往飞空艇，追上去与其交战。ハインケル会带着两名杂兵上场，但如果先集火杂兵的话，ハインケル就会频频使用盾防御技能，令玩家的伤害持续为1。因此建议玩家一上来先DEFAULT三次后BRAVE直接打BOSS。杂兵比较有威胁的伤害就是带毒属性的箭，确保奶妈有2以上的BP，可以随时BRAVE来进行驱毒和回血。胜利后入手【骑士】的职业。

飞空艇降落到湖面后，先护送国王陛下回到カルディスラ王国的王宫，剧情后再返回飞空艇上，乘坐飞空艇前往东南方向的沙漠——砂与大时钟之国ラクリーカ。

宝箱一覧

カルディスラの街

道具名称	入手场所
どくけし	地图右下角的小屋阴影处
ポーション	教会前
フェニックスの尾	墓场右侧
50ピーク	宿屋入口处的植物
ポーション	宿屋2楼右下角的花瓶
100ピーク	王宫宝座右侧的烛台
目药	王宫左侧的石像前

ノルエンデ溪谷

道具名称	入手场所
ポーション	5合目
200ピーク	5合目

セントロ砦迹

道具名称	入手场所
ポーション	2F
メイジマッシャー	2F

道具名称	入手场所
银缘めがね	2F
フェニックスの尾	3F
やまびこ草	3F
目觉まし	3F
アイアンナックル（在地图右下角的隐藏通路里）	3F

ロンターノ离宫

道具名称	入手场所
エーテル	1F
どくけし	1F
スピア	1F
ホワイトケープ	2F
ポーション	2F
400ピーク	2F
フェニックスの尾	3F
光の盾（蓝宝箱）	3F

第一章 まつだけなら犬でもできる

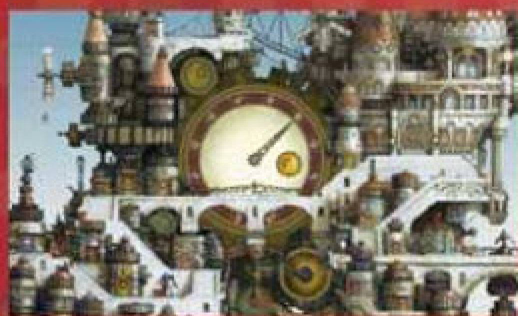
来到ラクリ-カ之街后，前往右上角王宫的门口触发事件。和国王对话后前往南方的风之神殿。

来到风之神殿的最深处，发现水晶已经被重度污染，不过アニエス自幼便被告知要肩负解放水晶的重要使命，因此没有表现得过度慌张。但要解放水晶，必须需要身穿祈祷衣，而祈祷衣则藏在一楼的宝库中。

在宝库内找到祈祷衣，然而此时的祈祷衣已经完全破破烂烂的根本无法用作仪式使用，只能重新做一件了。制作祈祷衣的方法只有居住在ユルヤナ之森中的老师才知晓。

乘坐飞空艇前往东方的ユルヤナ之森，从老师口中得知重新纺织一件祈祷衣需要巫女亲自采集到的“祈りの虹糸”，这件道具只有在西方的洞穴深处才能找到。

西方洞穴中的敌人会以一定概率对我方施加“混乱”和“恐怖”的DEBUFF，不过持续时间都不长。地下第三层的尽头发现了“祈りの虹糸”，但有一条巨龙看守着这件宝物。巨龙的攻击有两种，一是对我方全体的扫尾，伤害约在150左右，另一个是对某一角色的啃咬，伤害在300左右。



战胜巨龙后带着“祈りの虹糸”回到ユルヤナ之森找老师对话，入手全新的祈祷衣。

返回风之神殿的水晶祭坛，触发与BOSSオルトロス的战斗。オルトロス有两个头，分别为火属性和冰属性，每个头的HP为4000。火头的主攻击为全体伤害，伤害值约在180左右，冰头为单体伤害，约在400左右，建议先集火消灭掉冰头，减少奶妈的压力。黑魔法对这个BOSS的收效并不算大，还是采用物理攻击较为稳妥。

战胜オルトロス后，通过连打X键的形式完成风之水晶的解放，成功后支援技能的装备槽增加至2条。

离开ラクリ-カ之街，乘坐飞空艇后触发剧情，本章结束。



支线任务

从本章开始会出现不少分支任务，在地图上会以蓝色Sub字样标出，方便大家寻找。分支任务大多是用来收集各个职业的，想要达成完美的玩家千万别错过。

【小偷】

先来到地图右侧的ボリトリィ商会，和会长对话后调查商会左侧的水井。得知城内所有的水源都被ボリトリィ商会控制住了。离开ラクリ-カ之街，去往大地图左侧的绿洲，解救被抢的百姓后再前往左侧的ナダラケス遗迹。这里是个小迷宫，杂兵基本都是大地图上会遇到的那些，难度不高，但存在一种会喷黑炎烟导致角色“黑暗”状态的机关，玩家可以在此刷一刷等级。

在遗迹的地下二层会遇到ジャッカル（HP3000）和ナジット（HP5000），给予ナジット一定程度伤害后ナジット他就会逃走。战斗胜利后获得【小偷】这个职业。

【商人】

返回ラクリ-カ之街的ボリトリィ商会，剧情后与会长和ナジット交战。同样在给予ナジット一定程度伤害后他就会逃走。会长比较有威胁的招式是丢金币，被砸中的话就是300点伤害，最好保持全员血线在400以上。战斗胜利后获得商人这个职业。

【时魔道士】【魔法剑士】

接下来的部分要等到主线完成解放风之水晶之后才能进行。待风重新回到ラクリ-カ之街后，在大地图上闲逛至入夜，再回到街上，进入魔法屋旁边的房间，前行至大风车工区。来到大风车工区三楼的尽头，乘坐电梯抵达王宫2楼，目击到国王企图暗杀巫女的阴谋。这次的战斗不会让ナジット继续逃走了，他HP只有3000，优先解决掉他之后，再解决HP5000的国王。ナジット没什么有威胁性的招式，国王会对我方全体使用土魔法，伤害在250左右，另外还会使用停止魔法，注意维持好血线即可。胜利后获得时魔道士和魔法剑士两个职业。

宝箱一覧

ラクリーカの街

道具名称	入手场所
フェニックスの尾	王宫的左下
金の砂时计	ボリトリィ商会桌子的左侧
テレポストーン	ボリトリィ商会桌子的右下方
エーテル	魔法屋外左侧的路灯下
ハイポーション	地图下方偏右一点的路灯旁

风の神殿

道具名称	入手场所
ミスリルダガー	1F
风の护符	1F
ハイポーション	B1
エーテルターボ	B1
万能药	B1
ミスリルロッド	2F
エーテル	2F
安らぎの指轮（地图最右通路2/3处的隐藏通路内）	2F

ユルヤナの森の仕立屋

道具名称	入手场所
安らぎの指轮	左上角的小房间内
南极の风	桥右侧的木桶中

祈祷衣の洞穴

道具名称	入手场所
フェニックスの尾	1F
ハイポーション	1F
万能药	B1
光のローブ	B1
500ピーク	B1
エーテル	B2
テレポストーン	B2
1000ピーク	B2
やまびこ草	B2
シエルピタ	B2



ナダラケス遗迹

道具名称	入手场所
1ピーク	1F
星のペンダント	B1
やまびこ草	B1
1500ピーク	B1
洗濯ばさみ	B1
エーテル	B2
盗贼のナイフ（在地图右侧从上往下数的第二条死路的隐藏通路内）	B2
盗贼の小手	B2
エアナイフ（蓝宝箱）	B2
铁の弓	B2

大风车工区

道具名称	入手场所
エーテル	2F
大风の杖（蓝宝箱）	2F
サミングクロウ	2F
アース棒	2F
万能药	2F
エクスポーション	2F
ハイポーション	3F
フェニックスの尾	3F

第二章 ある日、青空をながめて

在瘴气之森中行走时，注意不要踏入沼泽中（第一次踩到沼泽的话会有特殊对话）。森林中有一种蘑菇敌人受到伤害后会自我分裂，最多可分裂成4个。面对该敌人时尽可能地丢大招吧，否则容易陷入恶性循环中。从瘴气之森北部的上方出口回到大地图，去往艳花之国フロウエル。

来到フロウエル广场后与老婆婆对话后，前往フロウエル下方的水之神殿。这里的地形和风之神殿类似，但没有杂兵，将场地内的宝箱搜刮干净后再去水之水晶处触发剧情。

返回フロウエル的老婆婆处打探水之巫女的消息，アニエス决定参加圣花祭的“圣少女”竞选。首先要先了解最近的流行趋势，在フロウエル广场和入口处和各位NPC交谈，从坏心眼的少女口中得知从前有一位来自远方森林的老爷爷卖的衣服非常性感漂亮，回到老婆婆那里打探情报，果然这位老爷爷就是帮我们缝制祈祷衣的ユルヤナ老师。

由于飞空艇已经坏掉了，所以只能通过地面交通前往ユルヤナ之森。首先要穿越キレートト山，在靠近出口处会有一场小BOSS战。BOSS HP为15000，它会频繁给自己使用“反射角”这个技能，施加成功之后所有对它的魔法伤害都会反射到玩家自己身上，所以还是采用物理攻击更为稳妥。

离开キレート山后再往右侧走一点就是ユルヤナ之森了。不过老师准备的衣服都太过性感，アニエス根本不敢穿出门，一番商量之后决定还是穿着祈祷衣去参加圣花祭的选美。

回到フロウエル广场参加选美比赛，不出意外アニエス果然落选了。不过比赛结束后アニエス收到了一封鸽子送来的信，写信的正是アニエス苦苦寻找的水之巫女奥利维亚，她说她现在藏身于西之遗迹的最深处，一行人决定前往。

进入西方的ダスク遗迹，调查彩色水晶可以切换门的开关状态。这里的杂兵会施加沉默和恐惧的DEBUFF，记得给奶妈戴上沉默无效化的戒指。来到遗迹最深处，找到水之巫女奥利维亚，但美好的相聚时间还没持续多久，魔女ヴィクトリア和ヴィクタ-博士就出现了。这场战斗是打不赢的，一直采用DEFAULT战术让对方攻击几个回合后就会结束战斗。

赶往水之神殿，来到水晶祭坛触发BOSSルサルカ战。ルサルカ的HP有30000，弱点属性为雷。ルサルカ在目前所遇到的所有BOSS中算得上是最恶心的一个，一是它有一招名为“浸透”的技能是在我方出手攻击前钻地，导致我方接下来的所有攻击全部落空，并且当它钻出地面时会对我方全体施以很高的水属性伤害，然后分裂成四个；二是它会频繁魅了我方令角色两回合内无法战斗（特别是奶妈）。有降低水属性伤害和防止魅了的戒指的话优先给奶妈装备上。战斗开始后可以先BRAVE三次，在BOSS分裂前给予其伤害，一般接下来BOSS就会钻地了，全员采取DEFAULT姿态，直到BOSS从地下钻出，再逐一将分裂后的BOSS击破。获胜后支援技能的装备槽增加至3条。

回到フロウエル和老婆婆对话后，穿过瘴气之森，乘坐飞空艇前往即将沉没之国——グランシップ。



支线任务

【召唤士】

在フロウエル打听到寻找精灵的发饰的姐妹的事后前往西方的西之花园，靠近后触发剧情，战斗后救下姐妹二人。

但这对姐妹固执地要去寻找精灵发饰，被我们救下后又自己跑掉了。继续往左边走，来到フロウエル的花园，这里地面上的紫色花丛不要踩到，否则会全员沉默。在花园的深处与BOSSメフィリア交手。メフィリア的HP有9999，无属性弱点，攻击力也不算高，可以轻松取胜。获胜后获得【召唤士】的职业。

【狩人】

击败メフィリア之后去往フロウエル东北森林的方向，触发被误认为是在尾行的剧情，得知染发用的材料是从被这个国家视为守护神的大蛇骨髓中提取出来的，但是材料中含有蛇毒，会导致人神经错乱。杂兵战后继续向东走，来到一棵大树下，与BOSS狩人アルテミア交战。BOSS会带两个杂兵上场，优先杀掉他们。BOSS自己的HP是15000，并不难对付。胜利后获得【狩人】的职业。

【赤魔道士】

与红发男相遇后，先在大地图上闲逛至天黑，回到フロウエル，找红发男对话后，到宿屋睡一晚。再去大地图逛到天黑，回到フロウエル广场，又一次遇到红发男，リングアベル决定是跟踪他，但无果而返。就这样反复数次跟踪红发男，最终会换成イデア色诱模式，众人来到地下实验室后与血玫瑰特务队队长ディロ-ザ交手。进入战斗后イデア是处于被魅惑的状态下的，要先对她进行驱散。BOSS的血量为20000，他会频繁给我方施加“恐怖”的DEBUFF，而且几乎每个回合都会回血1800左右。如果有防止恐怖的饰品一定要装备上，没有的话就装备水属性伤害减半的饰品。胜利后获得【赤魔道士】的职业。

【战乙女】

圣花祭结束后的白天回到フロウエル，会与一个NPC相撞。前往北方的カレ-ダ之森，在森林深处的北の隐の里与战乙女エインフェリア交战。BOSS HP20000，比较有威力的招式是跳起后砸向任意一名队员，被砸中的话就是1000左右的伤害，所以要保持全团血线在1000以上才不至于陷入恶性循环。获胜后得到【战乙女】的职业。

宝箱一览

瘴气の森

道具名称	入手场所
万能药	南部
2000ピーク	中央部
シミター	中央部
エクスポーション	中央部
フェニックスの尾	中央部
根絶の大斧	中央部
万能药	北部
ハイポーション	北部
エーテル	北部
エーテルターボ	北部
アース棒	北部

フロウエル

道具名称	入手场所
エーテル	街的入口处
ボムの欠片	魔法屋前面
リリスの口づけ	舞台右侧
天狗の欠伸	老婆婆身后
星のペンダント	老婆婆右侧
ボムの右腕	地下实验室内

水の神殿

道具名称	入手场所
エクスポーション	殿内
冰の护符	殿内
エーテル	殿内
万能药	殿内
ハイポーション	殿内
フェニックスの尾	殿内
ロケット（地图正下方房间的左下角）	殿内

キレート山

道具名称	入手场所
リッパーナイフ	西部
万能药	西部
1000ピーク	西部
500ピーク	中腹
ハイポーション	中腹
エーテル	中腹
野太刀	东部

ダスク遗迹

道具名称	入手场所
万能药	1F
エーテル	1F
ハイポーション	1F
500ピーク	B1东
ゼウスの怒り	B1东
1000ピーク	B1东
エーテル	B2
エルメスサンダル	B2
梓の弓	B2
与一の弓	B2
エクスポーション	B1西
暗の护符	B1西
エーテルターボ	B1西
カレッジリング（左側黄门的左下角隐藏通路）	B1西

フロウエルの花园

道具名称	入手场所
ハイポーション	南部
500ピーク	南部
エクスポーション	南部
ロイヤルクラウン（蓝宝箱）	中央部
エーテル	中央部
1000ピーク	中央部
トマホーク	中央部
エーテルターボ	奥部
万能药	奥部
天狗の欠伸	奥部

カレーダの森

道具名称	入手场所
フェニックスの尾	南部
500ピーク	南部
万能药	南部
1000ピーク	中央部
テレポストーン	中央部
疾风の弓	中央部
眠りの剑	中央部
ハイポーション	奥部
エーテル	奥部
圣枪ロンギヌス（蓝宝箱）	奥部
エクスポーション	奥部

第三章 いとしい絆よ

来到グランシップ之后，与商业地区个子小小的ラッシ对话，再一起回到甲板之街的酒场。与ラッシ聊天得知他来自火之水晶所在的国度エイゼンベルグ，火之巫女被暗杀之后这个国家就陷入了内战状态，所属盾派的ラッシ前来即将沉没之国——グランシップ寻求援助，可是貌似议会并不打算理睬ラッシ的请求。アニエス决定赶往エイゼンベルグ去解放火之水晶。

乘坐飞空艇一直往西，来到海岸的废屋。剧情过后离开废屋，在大地图上往下方走，中途会触发イデア与她师父并不算友好的相聚。接着来到エイゼン大桥，向指挥官表明立场，再前往大桥左边的盾派之街ハルトシルト。

来到司令宅邸与司令官夫人交谈，随后赶往エイゼン大桥，被司令官委派去调查东北方向的グラ－プ砦。

进入グラ－プ砦后不久会触发亡灵的剧情，来到3楼后会听到カミイズミ和カダ正在争执关于使用毒药的分歧，并听说毒药的配方正隐藏在3楼深处。

在冒险家处存档后前往毒药保存地与BOSSオ－トマトン×2交战。オ－トマトン单体HP为10000，弱点为雷。战斗胜利后获得一瓶毒药，返回エイゼン大桥将毒药交给司令官。

来到大地图左上方的ミスリル矿山，会有一场强制杂兵战。之后就是一边探索矿山一边搜寻被抓来当苦力的小孩子们。矿山中有一种魅魔杂兵会频繁魅了我方，白魔法中的中级风魔法对付她们比较有效果。救出矿山中全部小孩后再赶往矿山北侧的シュタルクフォ－ト。

从シュタルクフォ－ト1楼右侧的楼梯前往2楼，拯救少年エギル后返回ハルトシルト之街。

将エギル送往司令官的宅邸，但醒来后的エギル又立刻跑了出去。追上去后从エギル的口中得知，在ミスリル矿山的最深处有一条通往火之神殿的密道。

前往ミスリル矿山，靠近洞口时会有一场强制的杂兵战。来到矿山地下2层的最上方，从开启的小门进入地底火山洞。当地面发红光时不要踩上去，会被烫伤。经过1楼东→2楼东→3楼→2楼西→1楼西，抵达火之神殿。前往水晶祭坛进行BOSS战。

BOSSチャウグナル的HP为30000，HP虽然并不算高，但伤害极大，等级低于45级的话很容易被秒杀。BOSS刚登场时全身被一层紫色的防御罩笼罩住，此时所有攻击对它都是无效的（除了召唤好友），大约在5个回合之后这个防御罩才会取消，但紧接着下一回合BOSS会对我方全体施加高伤害攻击，如果不在防御状态下的话基本就要全员躺地板了，所以待防御罩消失后还要再DEFAULT一回，然后再开始进攻。这个BOSS的单体物理伤害也很高，还会吸血技能，所以一定要速战速决，有强力好友的话在战斗刚开始时就召唤使用，能起到很大帮助。胜利后支援技能的装备槽增加至4条。

回到エイゼン大桥向司令官报告情况，再回到ハルトシルト之街的司令官宅邸。将エギル托给司令官夫人后，前往海中王国グランシップ的酒场打听情报。然后乘船向上方前行到カルディスラ王国，进入宿屋探望重病的店主。

回到ハルトシルト之街的司令官宅邸，将エギル带回カルディスラ王国和国王陛下见面。剧情后乘船回到グランシップ，到酒场触发剧情。来到商业地区上方，调查文件后得知要保持船不沉没需要エギル捡到的那块矿石。

返回カルディスラ王国的宿屋，从エギル手中获得矿石，再回到グランシップ，到舰桥调查小门，进入动力机关室。抵达动力炉深处后会触发与ベヒイモス的BOSS战。BOSS血量50000，属性弱点为雷。它会给我方施加沉默和毒两个DEBUFF，开战前注意调整好佩带的饰品。这个BOSS的单体伤害很高，如果被它啃一口就直接扑街的话，建议还是先在场外练练级提升一下HP再去打吧。战斗胜利后グランシップ变成了飞空艇，可以自由降落在任何宽敞的地方。

乘坐飞空艇向地图左上方前进。



支线任务

宝箱一览

【海盗】

在海边废屋从ラッシ等人口中听说有一条奇妙的船。乘坐飞空艇前往グランシップ上方被雾笼罩的海域，选择第二个选项登船，和船长バルバロッサ对话后开始战斗。バルバロッサ的HP为30000，较有威胁的攻击是“倍击”，BRAVE2次之后的伤害可以达到1000左右。不过总的来说并不算是个难对付的家伙，获胜后获得【海盗】的职业。

【超级明星】

（这条支线要跑很多地方，建议在获得新飞空艇后再做）

到エイゼン大桥与司令官对话，听“アレについて聞く”的内容。

乘坐飞空艇行驶到グランシップ，来到酒场后和四人圆桌旁的老爷爷对话，听到关于音乐家的情报。

去ラクリ－カ之街，向站在大时钟下的NPC打探情报。

去カルディスラ王国，向站在街边的NPC打探情报。

去フロウエル，向站在フロウエル广场上的NPC打探情报。

去ハルトシルト，和站在喷水池旁的NPC打探情报。

去グランシップ，进入酒场后发生剧情。

返回エイゼン大桥，和司令官对话选择“アレと再战”，进入与プリン的BOSS战。プリン的HP为30000，她会带两个杂兵上场，并且不断给杂兵施加各种有利BUFF，例如增加BP数、提升攻击力等。但即使是消灭了杂兵，下一个回合她又会重新召唤出来，所以不如一上来就集火干掉プリン。胜利后获得【超级明星】的职业。

【药师】

救出エギル之后，回到シュタルクフォ－ト的第3层，与药师ガダ展开BOSS战。ガダ的HP有30000，他的进攻方式有两招很有威胁，一招是对我方任意一人造成等同于其自身HP的伤害，被这个技能击中基本就是立即躺地板，只能再靠白魔拉起来；另一招是丢毒瓶，被砸中差不多是500伤害左右，并且会以很快的速度掉血，要及时解毒。另外BOSS还会给自己施加每回合结束后回血900点的BUFF，可以用白魔的技能驱散。击破他后获得【药师】的职业。

【忍者】

回到ハルトシルト之街的司令官宅邸，不想却发生了杀人事件。和所有人对话，调查玄关后再去往地下室，剧情后发生与忍者キキョウ的BOSS战。キキョウ的HP为40000，无弱点属性。要注意她的“空蝉之术”，发动之后可以100%躲过下一次攻击并对我方单体造成1500左右的反击伤害。胜利后获得【忍者】的职业。

【剑圣】

解放火之水晶之后，来到シュタルクフォ－ト的第5层，与剑圣カミイズミ展开BOSS战。カミイズミ的HP50000，无属性弱点。单体伤害很高，差不多能达到2000左右，建议50级之后再来挑战会相对轻松一些。获胜后得到【剑圣】的职业。



宝箱一覧

グランシップ

道具名称	入手场所
南极の风	甲板右下角
バッカスの酒	酒馆最右
炎の护符	酒馆2层
1000ピーク	甲板2层右上
エクスポーション	道具屋前
エーテルターボ	舰桥左上望远镜附近
ゼウスの怒り	舰桥左侧了望台

ハルトシルトの街

道具名称	入手场所
エリクサー	宿屋内
疾风のかんざし	司令官宅邸入口左侧
くない	司令官宅邸左上角的房间尽头

グラーブ砦

道具名称	入手场所
グレイヴ	1F
源氏の铠	1F
エーテルターボ	1F
エクスポーション	1F
バッカスの酒	2F
2000ピーク	2F
ボムの欠片	2F
ロケット	3F
エリクサー（地图右下角的隐藏通路）	3F

ミスリル矿山

道具名称	入手场所
エクスポーション	B1
大地のドラム	B1
エーテルターボ	B2
源氏の小手（蓝宝箱）	B2
1000ピーク	B2

地底火山洞

道具名称	入手场所
ボムの右腕	1F东
源氏の兜（蓝宝箱）	1F东
ボムの欠片	1F东
1000ピーク	1F东
2000ピーク	2F东
セーフティリング	2F东
エクスポーション	3F
炎の护符	3F
エーテルターボ	3F
烈风の弓	2F西
フレアハチェット	2F西
金刚棍	2F西

火の神殿

道具名称	入手场所
フレイムタン	殿内
エーテルターボ	殿内
エクスポーション	殿内
冰炎の盾	殿内
エリクサー（左侧上方狭长走廊的下方尽头的隐藏通路）	殿内

动力机关室

道具名称	入手场所
南极の风	B27
南极の风	B27
金の砂时计	B28
エーテルターボ	B28
クロスアクス	B28
2000ピーク	B28
トライデント	B29
ハンマーメイス	B29
雷切	B29
バッカスの酒	B29
ブレイブスーツ（蓝宝箱）	B29
北极の风	动力炉心
マバリアシート	动力炉心
ラストエリクサー（地图正下方的隐藏通路）	动力炉心

ファンキー・フランキスカ号

道具名称	入手场所
2000ピーク	最左侧
バイキングアクス	旗杆的后面

シュタルクフォート内部

道具名称	入手场所
ハイポーション	1F
500ピーク	1F
龙の牙	2F
村正	2F
バッカスの酒	2F
水の护符	2F
アイスブランド	2F
1000ピーク	2F
エクスポーション	3F
カレッジリング	3F
セーフティリング（左侧小房间的右下隐藏通路）	3F
くない	4F
エーテルターボ	4F
パワーリスト	5F

第四章 白と黒

乘坐飞空艇来到大地图左上方，能看到雪地中站着一只冰怪，将飞空艇停在冰怪左下方的平地上，走过去触发BOSS战，冰怪HP为40000，属性弱点为火，获胜后来到エタルニア之街。

抵达エタルニア之街，イデア从同学口中听说母亲病重，去中央医疗塔探望母亲。离开医疗塔后得知，从这里通往エタルニア公园有三条路，最短的一条路上站着BOSS守护者（ガーディアン），普通长度的路上是BOSS丧尸龙，最长的路上没有BOSS。守护者ガ-ディアン的HP是60000，对自己战斗力有信心的玩家大可以选择这条路快速抵达エタルニア公园。

抵达エタルニア公园门口，再度遭遇魔女ヴィクトリア和ヴィクタ-博士，剧情后追随二人进入公国军总司令部，进入右边的房间中，与ヴィクトリア和ヴィクタ-交战。两个BOSS的HP均为50000，ヴィクトリア有一招必死技能名为“死之宣告”，我方角色中了这一DEBUFF之后会在4个行动回合之后直接躺地板，并且这个DEBUFF无法被驱散，也不会随着ヴィクトリア的死亡而消失，因此开战后一定要先集火将ヴィクトリア尽快消灭掉，尽量将中“死之宣告”的人数控制在3人以下，才有可能在随后依次把人救起来。消灭ヴィクトリア之后，剩下的ヴィクタ-博士就没什么难度了。胜利后获得【导师】和【魔人】两个职业。

返回总司令部大厅，往前走会触发被逮捕的剧情。操纵イデア将其余三人解救出来。来到牢狱B1的出口处，在ユルヤナ老师的帮助下打开监狱牢门脱出。（在地牢的一间上锁的房间内可以获得一把光属性的剑，对接下来的战斗很有帮助，要从楼梯那里的墙壁绕行过去）

回到总司令部大厅，乘坐中央的电梯前往47楼，再来到49楼中央乘坐电梯上楼，与イデア的老爸圣骑士ブレイブ进行BOSS战。老爸的HP为35000，但每打掉15000点HP左右的时候他就会给自己恢复9000点血量，加之老爸通常采用的都是先防御3次再BRAVE3次的打法，导致我方对其的伤害很低，但受到的伤害却相当高。所以注定这场战斗会是持久战，白魔尽量不要参加攻击，积攒BP值用于回血和复活。如果有暗属性的装备的话一定要装备上，能对攻击输出起到不小的提升。胜利后获得【圣骑士】的职业。

返回大地图，前往右侧的不死之塔。这里的杂兵都属于皮糙肉厚的类型，而且伤害不低，要多加注意。走到最上层的土之神殿，来到水晶祭坛触发BOSS战。BOSS ギガ－スリッチ的HP为80000，弱点属性是光，将武器换成光属性能获得相当不错的收效。BOSS会使用土属性的攻击，以及给我方施加“恐怖”的DEBUFF，要注意他在给自己提升战斗力后的范围攻击，会对全部角色造成2000左右的伤害，趁着BOSS攒BP时要赶紧将血线抬起来。击破BOSS后解放土之水晶，支援技能的装备槽增加至5条。

从不死之塔出来后乘坐飞空艇来到地图右下角的ホ－リ－ピラ－，剧情后与黑暗骑士アナゼル战斗。BOSS的HP为100000，弱点依旧是光属性，继续使用刚才打ギガ－スリッチ时的装备即可。但他有一招和药师ガダ是相同的，就是对我方任意一人造成等同于其自身HP的伤害，并且这招会非常频繁地使用，很容易造成刚拉起一个又倒下一个的恶性循环。战斗胜利后获得【黑暗骑士】的职业。



支线任务

【吸血鬼（隐藏职业）】

来到地图左上角的吸血鬼城，得知要集齐六个钥匙才能开门。钥匙分别通过下列6个方法获得：

1：前往シュタルクフォート右下一点的石碑，调查后与火龙交战。

2：前往ラクリ－カ之街左侧的石碑，调查后与风龙交战。

3：前往ユルヤナの森小屋右上方的石碑，调查后与光龙交战。

4：前往地图右上方有白树林的孤岛，调查石碑后与水龙交战。

5：前往地图左上角褐色区域，在平原上调查石碑后与土龙交战。

6：前往ロンタ－ノ离宫右上角的石碑，调查后与暗龙交战。

这几条龙HP并不算高，但是都会给我方施加各种属性强化伤害的DEBUFF，即便带上减轻属性伤害的饰品也没有太大作用，唯有靠奶妈强行将血线抬起来。另外，光龙的攻击会带黑暗效果，土龙会带麻痹效果，暗龙的会带恐惧效果，这三种效果是会严重影响到战斗节奏的，一定要配合相应的支援技能或是饰品来防御。队伍中有狩人职业的话会轻松许多。全部战胜之后就可以去吸血鬼城开门了。

吸血鬼城中的杂兵有三种极为恶心，一种是狗，会倍返，如果你一击不能搞死它的话，基本就要被它返死了……另一种是魅魔，会全团“魅了”，带上防魅了的戒指即可；第三种是蝙蝠，会全团“混乱”，虽然可以装备混乱无效的辅助技能来防御，但蝙蝠的单体攻击伤害也非常高，大约在2800左右，会给奶妈造成巨大压力。

要打吸血鬼城，推荐等级在

70级以上，并且将すっぴん这个职业练到LV.9，即获得“逃跑必成功”的辅助技能，如果有时间的话也不妨继续把すっぴん练到LV.12，能获得遇敌率下降50%的辅助技能。即便如此，白魔的MP也会相当吃紧，要带足回蓝药剂。一路赶到第7层，打BOSSレスタ—卿。

レスタ—卿的血量高达15万，以70级左右的攻击输出来看注定会是一场持久战。BOSS最容易造成灭团的一招就是群体伤害，会打掉每人3000HP左右，对于血薄的职业非常危险，白魔的回血压力也会很大。推荐装备上白魔的技能“生命保存则”以及导师这个职业在LV.9时会出现的辅助技能“圣者”。前者可以在白魔死亡时同时复活其他已死亡的角色（仅限一次），后者可以大幅提升治疗效果，上级群体回复魔法大约能回复4000HP左右，可以有效节省MP。战斗胜利后获得【吸血鬼】的职业。



择了ティズ。来到祈祷衣洞穴的地下3层，和老师交谈之后获得祈祷衣。返回洞口和同伴们汇合后去火之神殿解放水晶，BOSSチャウグナル的HP是70000。

再来到土之神殿，BOSS的HP提升到100000，多了一个即死技能。

重新解放四大水晶后，接着去ホ—リ—ピラ—与黑暗骑士アナゼル战斗。

宝箱一覧

エタルニアの街

道具名称	入手场所
ロケット	イデア母亲所在病房的右上
北极の风	街的最右边
エリクサ—	宿屋里面

墓标の村

道具名称	入手场所
水の护符	墓地坐下
光のカ—テン	墓地中间偏右一点

公国军总司令部　牢狱

道具名称	入手场所
光のカ—テン	B2
5000ピ—ク	B2
3000ピ—ク	B2
エクスポ—ション	B2
エクスカリバ—（左下台阶的右下角的隐藏通路）	B2
光の护符	B1
エクスポ—ション	B1
龙の牙	B1
ゼウスの怒り	B1
バッカスの酒	B1

公国军总司令部

道具名称	入手场所
神々の怒り	1F
金の砂时计	47F
リリスのロづけ	47F
エ—テルタ—ボ	47F
圣光の拳	48F
カオスブレイド（蓝宝石）	48F
アサシンダガ—	48F
ホ—リ—ランス	48F
星の砂	49F
エリクサ—	49F

不死の塔

道具名称	入手场所
ル—ンブレイド（地图左上方的隐藏通路）	1F
大地のドラム	1F
エ—テルタ—ボ	1F
古代の弓	1F
エ—テルタ—ボ	2F
エクスポ—ション	2F
ワンダ—ロッド（蓝宝箱）	3F
菊一文字	3F
エリクサ—	3F
暗の盾	4F
龙の牙	4F
金の砂时计	4F

土の神殿

道具名称	入手场所
大地の护符	殿内
大地のハンマ—	殿内
光のカ—テン	殿内

吸血鬼城

道具名称	入手场所
龙の牙	1F
ブラッドソ—ド（地图左下角的隐藏通路）	1F
冥王の爪（蓝宝箱）	1F
セ—フティリング	1F
ブラックベルト	2F
エルメスの靴	2F
ソウルオブサマサ	3F
ドワ—フグラブ	4F
ハイパ—リスト	4F
魔神の腕轮	5F
ラミアのティアラ	5F
ラストエリクサ—	6F
リリスのロッド	7F

支线任务



从本章开始，可以再一次和之前的职业持有者交战。这些BOSS的实力都大幅强化过，不过经验值给的并不算多，大多只有6000……另外对话也会与之前有所不同，有助于玩家了解更全面的剧情。

第五章 昨日みた景色

剧情后离开カルディラス王国，前往ノルエンデ溪谷的山顶，和アニエス汇合。

回到カルディラス王国，在被火烧过的房屋旁找到リングアベル，再去左上方的街道边找到イデア。前往宿屋触发剧情，然后乘坐飞空艇去水之神殿再一次与BOSSルサルカ交手。BOSS的HP为60000，技能和之前没有什么变化，依旧会频繁“魅了”我方，开战前可以去エタルニア之街的商店购买足够数量的防魅了戒指，战斗就会变得很轻松了。

接着去风之神殿解放水晶，BOSSオルトロス的每个头的HP是40000，分别使用水和火的属性攻击就能轻松战胜。胜利后众人发现アニエス的祈祷衣破了，乘坐飞空艇去ユルヤナ之森找老师帮忙，老师命令アニエス从同伴中选出一人一起去祈祷衣洞穴，アニエス选

第六章 繰り返す世界 ~EQUAL~

剧情后在甲板上捡到“宝箱的钥匙”，这样就可以去开启迷宫中那些蓝色的宝箱了。

先去水之神殿解放水晶，随后去往风之神殿。击退BOSS之后，アニエス打算解放水晶时，リングアベル会质疑如果破坏掉水晶的话世界会变成怎样。接下来的选择会影响到游戏进入哪个结局：

【普通结局路线】解放水晶时，当妖精提示要住手时不停手继续连打X键就能将水晶破坏掉，破坏水晶后会进入“终章 嘘つきエアリ—”。

【真结局路线】照常解放风之水晶和火之水晶，然后去往ユルヤナ老师那里触发剧情，老师指示アニエス选择一名同伴一起去祈祷衣的洞穴。在洞穴中アニエス了解到了妖精エアリ—的真实目的。

紧接着去解放土之水晶，最后去往ホ—リ—ピラ—。本章结束，进入第七章。

支线任务

【魔界幻士（隐藏职业）】

从祈祷衣洞穴归来，众人再返回老师的家，发现老师去参加エタルニア公国的议会去了。此时如果去往公国军总司令部顶层的话，会有一个支线任务，老师指明リングアベル未来的一个可能性，让他去イデア的房间，会发现正在哭泣中的黑暗骑士アナゼル，之后与其交战。

胜利后去エタルニア之街的医院，和失去女儿的老爸圣骑士ブレイブ交战。

接着去ダスク遗迹的最深处，和战乙女エインフェリア+狩人アルテミア+召唤士メフィリア三人同时交战。

再去ノルエンデ溪谷，与迪兹的弟弟迪尔相见。

最后回到老师的家中，挑战魔界幻士ユルヤナ，HP150000。老师的“倍击”这一招如果没躲过的话是必死人的，白魔要时刻为其去BUFF，如果队伍里有忍者职业的话，就保持空蝉的技能在身上。胜利后入手最后一个职业【魔界幻士】。

终章 嘘つきエアリ-

与BOSSエアリ-的第一战没有アニエス参加，没可能打得赢的，一直采用防御姿态待エアリ-将我方灭团即可。

剧情后アニエス归队，乘坐飞空艇前往ノルエンデ溪谷，来到山顶后从魔法阵进入暗のオ-ロラ。来到第7层，存档之后与最终BOSS“境界を贯きし者エアリ-”交手。

エアリ-的战斗分为两个阶段，第一阶段HP为100000，弱点属性是火和虫，会给我方施加停止的DEBUFF；第二阶段HP为75000，弱点属性不变，会使用各种属性的魔法，并且会给自己回血（每次9999）。利用其弱点属性，如果在队伍中有狩人+魔法剑士的职业的话战斗会变得非常轻松。另外，在暗のオ-ロラ这个迷宫中可以捡到一顶所有DEBUFF无效的帽子，可以给白魔戴上。

通关后存盘会回到水晶被破坏前的状态，这样玩家就可以继续走真终章的路线了。

宝箱一览

暗のオーロラ

道具名称	入手场所
セーフティリング	1F
ラストエリクサー	1F
ラミアのティアラ	2F
ブラックベルト	2F
命の指轮	2F
ラストエリクサー	3F
心の指轮	3F
金の发饰り	4F
リボン	4F
イージスの盾	5F
リリスのロッド	5F
ブレイブスーツ	5F
ブラッドソード	6F
ローブオブロード	6F

第七章 繰り返す世界 ～DASH～

第八章 繰り返す世界 ～OVAL～

真终章 ブレイブリ-デフォルト

第七、八章依旧是照常解放水、风、火、土四颗水晶，第八章最后回到ホ-リ-ピラ-，会进入“真终章 ブレイブリ-デフォルト”。

剧情后与BOSS“境界を貫きし者エアリ-”作战。同普通结局中一样，エアリ-的战斗也是分为两个阶段，分别是10万HP和7.5万HP，弱点属性不变。胜利后エアリ-逃跑，控制ティズ分别与酒场的アニエス、甲板上的イデア对话，返回舰桥，全员汇合后去找ユルヤナ老师寻求帮助。

接着前往ノルエンデ溪谷，来到山顶后进入暗のオ-ロラ。

来到第7层存档后与エアリ-的完全体交战。エアリ-完全体的HP只有6万，属性弱点没有变化，但ウロボロス会为其回满血3次。

最后与最终BOSSウロボロス交战，与ウロボロス的战斗分为几个阶段，第一阶段为人型，15万HP，无属性弱点；第二阶段为怪兽形态，10万HP，属性弱点为水，大约打掉4万HP左右时，レスタ-卿会出现与BOSS融合，完全抑制住BOSS的回复，接着进入第三阶段；第三阶段BOSS的HP为15万，弱点为水，会吸收我方的BP；第四阶段BOSSHP为20万，弱点是水，它会通过毁灭世界的方式达到完全自我修复，毁灭三次之后会出现剧情，剧情后进入最后一个阶段，HP为20万。这个阶段BOSS没什么大招，惟一算得上有威胁的就是会封印我方单一角色行动三回合（但可以DEFAULT），封印DPS问题还不大，封印白魔就危险了，所以全团的血线一定要保持在80%以上，才能在白魔被封印时抗过BOSS三轮攻击。已经是最后的战斗了，一鼓作气将BOSS拿下吧！

支线任务

封印的次元回廊

从ユルヤナ老师那里离开后，地图右上角环形小岛上的隐藏迷宫“封印的次元回廊”就会解封。迷宫共计10层，全部杂兵都是之前迷宫中出现过的敌人，但实力略有增强。在地下10层蓝色宝箱右边的隐藏通路内有本作的隐藏BOSS——冒险家和狐狸。这里没有存档点，不过就算输了也可以重新再挑战，冒险家的HP有53万，狐狸的HP只有5万。狐狸会给冒险家施加各种有利的BUFF，并且会替冒险家挡刀，但如果玩家先打倒狐狸的话，冒险家会再度将其复活。

这对BOSS最大的威胁来自于“全体斩り”这招，会打掉5000～7000血量，而且时不时地还会两连发，在这种强大的攻势下想要不死人是不可能的，因此圣骑士的“ランパ-ト”、商人的“ロ-レルバレッジ”以及白魔道士的“生命保存则”这些保命技能都推荐装备。

战斗的重点在于一定要压制住敌人，因为如果按照通常的打法来看，会不停地陷入到“打死狐狸→冒险家复活狐狸”的恶性循环中，要压制敌人惟一的方法就是让每回合都能有三次攻击，那么超级明星这个职业的能力就是必不可缺的。

下面就给出一种打法的职业组合模式供大家参考：

ティズ→暗黑骑士（副吸血鬼）

アニエス→白魔道士（副时魔道士）

リングアベル→导师（副商人）

イデア→超级明星（副商人）

这个组合是以习得“暴走”的暗黑骑士为输出中心，通过导师的“节制”与超级明星的“もう一度あなたと”为暗黑骑士增加BP值，从而实现让“暴走”循环的目的，另外节制这个技能一定要在“もう一度あなたと”之前使用。输出循环如下：

暗黑骑士BRAVE三次，分别选择暴走→吸血→暴走→吸血；

白魔道士BRAVE三次，分别选择クイック（对黑暗骑士）→ヘイスト（对黑暗骑士）→スロウ（对超级明星）→スロウガ（对敌全体）；

导师BRAVE三次，分别选择フルレバレッジ→节制→节制→ローレバレッジ；

超级明星BRAVE三次，分别选择フルレバレッジ→もう一度あなたと（对黑暗骑士）→もう一度あなたと（对导师）→ローレバレッジ。

以这种形式循环可在10回合内解决战斗。

宝箱一览

封印の次元回廊

道具名称	入手场所
ラストエリクサー	B2
八咫乌（蓝宝箱）	B2
圣枪ロンギヌス	B2
ローブオブロード	B3
ラストエリクサー	B3
デモンスタッフ（蓝宝箱）	B3
アースブレイカー（蓝宝箱）	B4
根绝の大斧	B4
ワンダーロッド	B4
大风の杖	B5
デモンズロッド（蓝宝箱）	B5
ブレイブスーツ	B5
アルテミスの弓（蓝宝箱）	B6
エアナイフ	B6
与一の弓	B6
源氏の铠	B7
源氏の小手	B7
天丛云（蓝宝箱）	B7
源氏の兜	B7
金の发饰り	B8
光のローブ	B8
カイザーナックル（蓝宝箱）	B8
カオスブレイド	B9
ブレイブスーツ	B9
神枪グングニル（蓝宝箱）	B9
イージスの盾	B9
冥王の爪	B10
村正	B10
デュランダル（蓝宝箱）	B10

TIPS 全部魔法书都可以在第五章以后的飞空艇的魔法屋内购得。

TIPS 后期练等级和职业的方法：首先入手“魔界幻士”的职业，将其练到LV.9出“黄泉送り”这个技能。为任意一名角色装备上“黄泉送り”，再到土之神殿或公国军总司令部去刷怪即可。想要提升速度的话，可以再装备上素人职业的“てきよせ”和“JPアップ”，以及魔界幻士职业的“EXPアップ”。这两个迷宫杂兵给的经验大约是在2000-3000之间，每个怪给的JP点数为70点（无任何奖励加成的情况下）。土之神殿会以大约50%的概率刷出黑色史莱姆×6，练职业更合适一些。

虽然标题中有“2nd”，但本作实质上是《战国无双 编年史》的猛将传，游戏收录了前作90%以上的内容，追加新角色、新关卡、新武器、新模式……堪称厚道！本文将对“无双演武”中新增的关卡进行详细介绍，前作既有的关卡就不占用篇幅了，请读者们参看《3DS专辑》第1辑上的相关攻略。最后还奉上本作新增的三名角色——藤堂高虎、井伊直虎和柳生宗矩的详尽分析，包括招式细节以及战术、装备方面的相关建议，相信对新老玩家都会有所帮助。

文 苍穹

动作·一騎当千	战国无双 编年史 2nd		
ACT	战国无双 Chronicle 2nd		
Koei Tecmo Games	2012年9月13日	日版	1～2人
6090日元	对应3DS扩张滑杆/邂逅通信/无意识通信	推荐玩家年龄：12岁以上	

系统详解

基础说明

版本更新

事先要提醒各位玩家，本作于2012年10月16日在任天堂e商店中放出了免费的更新资料。该补丁修正了游戏中存在的少许BUG，并为“无双演武”模式提供了更为容易的天国难度，更下调了“猛将演武”模式中B级评价所需的成绩，方便了不擅长动作游戏的玩家。玩家用游玩过本作的3DS登录e商店，系统就会自动根据使用记录提醒玩家下载更新补丁，另外也可以点击“メニュ－”，在“设定·その他”→“更新ソフトの确认”中查看。下载结束后进入游戏，主菜单下方会多出一项“更新确认”，点击后选择“はい”即可，完成更新后上屏幕游戏LOGO的右下角也会出现“ver.1.1”字样。

存档继承

本作可与前作存档联动，首先在3DS系统界面登录“ニンテンド－イ－ショップ”，选择“メニュ－”→“设定·その他”→“ソフトの引换”，然后输入本作正版卡带中附带纸片上的16位“引换番号”，即可免费下载工具软件“セ－ブデ－タ引き继ぎソフト”。下载完成后将《战国无双 编年史》插入卡槽并启动软件，选择“开始する”、“はい”，即可将前作存档拷贝至SD卡。完成以上操作再进入《战国无双 编年史 2nd》，开始游戏时系统就会提示是否要继承存档，可继承的内容包括：1.已获得的专属武器；2.所持金最多继承10000两；3.根据前作与各位武将的友好度情况，新作中的友好度有一定加成；4.已开启的剧情事件可以直接鉴赏。

注意游戏只能同时存在两个存档，想要开新档的话只能在“はじめから”界面按X键进行删除。

模式简介

无双演武：即故事模式，也是游戏最主要的模式。本作增加了分支路线的设定，根据玩家在剧情中的选择能进入不同的章节，关卡的具体开放条件请参看后文攻略部分。

猛将演武：相当于挑战模式，每个关卡都有不同的规则，玩家的目的除了顺利过关外更要追求高分。获得不同的评价时所能得到的装备质量也有所差异，装备所附加的效果是会随机变化的。部分关卡支持本地联机，玩家的成绩还可以上传至网络进行排名，当玩家的排名提升后也能获得额外奖励。与“无双演武”不同的是，本模式下角色的基本能力是固定的，部分战技也会有所变化，玩家可以调整的只有角色的武器和装备，战后也不会获得经验值或武器。

通信：本作对应邂逅通信和无意识通信。在此可以设置“いつの间通信”机能的开启或关闭；“すれちがい通信”的主要功能是选择一把武器供其他玩家购买，官方利用无意识通信提供的“受信武器”也可以在此购买；而“ダウンロ－ド购入”则用于在线购买本作的相关DLC，需要连接网络才能使用。



宝物库：“战历”可供查阅自己的战历拼图和邂逅通信得到的其他玩家资料，还可以在此欣赏已经收集到的任务、事件、影像、结局、BGM等内容。

战国事典：查看战国武将、战场的典故资料。

各种设定：进行游戏的操作、音量等各项基本设定，或手动存档/读档。提醒一下玩家如果觉得战斗中不断跳出的任务情报很影响节奏，可以把“环境设定”中“ミッション演出”设置成OFF。

画面解说

①当前操作角色的基本状态，从上到下依次为：体力槽、无双槽、练技数、练技槽

②局部地图

③当前连击数

④当前任务相关信息，有武将或士兵的击破数、剩余时间等，点击“Mission”后可查看详细资料

⑤敌我双方的士气

⑥玩家操控的角色头像，点击后可进行切换

⑦战场全局地图，点击后可向AI同伴下达指令

⑧点击后打开情报履历

⑨点击后打开战技列表



基本操作

按键	动作
滑杆	角色移动
↑	吹口哨叫马
X	蓄力攻击/（骑马冲刺时）跳跃
Y	通常攻击
A	发动无双/（按住）积蓄无双槽
B	跳跃（4名忍者可以二段跳）/上、下马/（按住L键配合滑杆）跳步/影技/受身
L	防御/（按住配合滑杆）防御移动/受身
R	（配合Y键）特殊技1/（配合X键）特殊技2
L+R（连打）	锷迫（即拼刀）
START	打开菜单

注1：本作对应3DS扩张滑杆，装上后右滑杆可以用于调整视角，ZL和ZR的功能则与L和R一致。

注2：点击下屏幕的头像可在几名角色间进行切换（受创硬直和无双奥义·皆传的结束动作时无法切换）。点击中央地图可以对AI控制的其他角色下达指令，令其前往指定地点。

注3：AI同伴追加了“方针”设定，具体为点击下屏地图后按X键在“进军”和“待机”间切换，前者时同伴在击破目标后会主动向附近的敌人进军，后者则在击破目标后原地待命。

C攻击&特殊技

“《无双》系列”粉丝们非常熟悉的C攻击在本作中同样适用，在Y键通常攻击的不同阶段按下X键就能就能派生出纷繁的招式，有些是锁定单人的连续攻击，有些则是适合突出重围的大范围攻击。随着角色等级的提升，能够使用的招式才会逐渐增加。游戏中角色分为三种类型：通常攻击型、蓄力攻击型、特殊技型，不同类型的角色C攻击的组合方式也有所不同，具体可以在“アクション详细”中查看。

从《战国无双2》开始加入的特殊技系统健在，这是武将们各自拥有的独特招式，有着或强化、或回复的不同功能。通常攻击型和蓄力攻击型的武将按R键就能直接发动特殊技，而特殊技型的武将拥有两种固有特技，需要按R键配合X、Y键使出。X键的特殊技分为两段，R+X为第1段、R+X+X为第2段；Y键的特殊技分为三段，R为第1段、R+Y为第2段、R+Y+Y为第3段。比如服部半藏3段Y键技可以放出3个分身、井伊直虎的3段强化效果最为明显，当然段数越高、发动特殊技时所需的时间也越长。右表是全部角色的特殊技效果。



武将名	类型	特殊技
自创男主角	蓄力攻击型	R：强化武器攻击
自创女主角	通常攻击型	R：强化属性攻击
真田幸村	蓄力攻击型	R：蓄力后使出强力的突进攻击
前田庆次	蓄力攻击型	R：把敌人抓起来投掷，被投掷的敌人攻击力下降
织田信长	特殊技型	R+Y：强化武器攻击
		R+X：用气场展开屏障
明智光秀	通常攻击型	R：进入架构，此状态下受到攻击会即刻反击
上杉谦信	通常攻击型	R：获得毗沙门天的加护，攻击力提升
阿市	蓄力攻击型	R：我方体力徐徐回复，成功后自己的无双槽回复
阿国	蓄力攻击型	R：我方的能力值提升，成功后自己的无双槽回复
女忍者	蓄力攻击型	R：隐身，此状态下的攻击更加强力
杂贺孙市	蓄力攻击型	R：用铳进行射击，攻击时可以缓缓移动
武田信玄	特殊技型	R+Y：把敌人抓起来投掷，被投掷的敌人气绝
		R+X：自己的能力值提升
伊达政宗	蓄力攻击型	R：用铳进行射击，攻击时可以缓缓移动
浓姬	特殊技型	R+Y：在地面上设置炸弹
		R+X：令周围的异性气绝，自己的无双槽回复
服部半藏	特殊技型	R+Y：放出分身协助攻击
		R +X：使用攻击忍术
森兰丸	蓄力攻击型	R：攻击力、攻击速度上升，防御力下降
羽柴秀吉	通常攻击型	R：金钱掉落率上升
今川义元	蓄力攻击型	R：通过装死令自己的无双槽回复
本多忠胜	蓄力攻击型	R：自报姓名令无双槽回复，并把触碰到的敌人弹飞
稻姬	特殊技型	R+Y：用弓箭进行连射
		R+X：攻击时发射的弓箭数量增加
德川家康	通常攻击型	R：用大炮进行射击，攻击时可以缓缓移动
石田三成	特殊技型	R+Y：在地面上设置陷阱
		R+X：展开龙卷风般的屏障
浅井长政	通常攻击型	R：发动奥义时全部攻击都附带属性
岛左近	特殊技型	R+Y：发动大范围的属性攻击
		R+X：发动援护射击
岛津义弘	通常攻击型	R：攻击力上升，防御力下降，能把触碰到的敌人弹飞
立花訚千代	通常攻击型	R：强化武器攻击
直江兼续	特殊技型	R+Y：自己周围出现旋转的护符
		R+X：展开结界令敌人的行动迟缓
宁宁	特殊技型	R+Y：放出分身协助攻击
		R+X：变身成为离自己最近的角色
风魔小太郎	蓄力攻击型	R：把敌人抓起来投掷，被投掷的敌人防御力下降
前田利家	通常攻击型	R：攻击时发生风刃
长宗我部元亲	蓄力攻击型	R：放出受到音波攻击后会爆裂的方块
加拉夏	特殊技型	R+Y：使出魔法攻击
		R+X：展开魔法屏障
柴田胜家	蓄力攻击型	R：攻击时发生爆炸
加藤清正	蓄力攻击型	R：蓄力后使出强力的回转攻击
黑田官兵卫	特殊技型	R+Y：增加妖气之球的数量
		R+X：展开能令无双槽回复的结界
立花宗茂	通常攻击型	R：防御性能强化，防御时能用盾牌发动反击
甲斐姬	通常攻击型	R：自身周围喷出水柱攻击敌人
北条氏康	通常攻击型	R：投掷会发出烟雾的炸弹，在烟雾中攻击时附带属性
竹中半兵卫	特殊技型	R+Y：反弹来自前方的攻击
		R+X：浮在空中进行高速移动
毛利元就	特殊技型	R+Y：改变攻击时发射的飞矢性能
		R+X：发射令敌方能力下降的飞矢
绫御前	通常攻击型	R：我方体力槽回复、防御力提升，成功后自己的无双槽回复
福岛正则	蓄力攻击型	R：挑衅敌人，敌方的防御力下降、攻击力上升
藤堂高虎	通常攻击型	R：给攻击附加冻牙属性
井伊直虎	特殊技型	R+Y：强化攻击、攻击范围扩大
		R+X：降低敌方的攻击力和防御力
柳生宗矩	蓄力攻击型	R：发起挑衅，此状态下受到攻击会即刻反击

注：本文中对于几个纯假名角色的译名为——阿市（お市）、女忍者（くのいち）、宁宁（ねね）、加拉夏（ガラシャ）。

影技&无双



从《战国无双3》中新引入影技系统是破防的绝佳招式，当玩家的攻击命中敌人的瞬间，按下B键消耗1个练技就能立刻发动具有破防效果的影技，若命中持有盾牌的兵长，盾牌将直接损毁。蓝色的练技槽在攻击命中敌人时会慢慢累积，连击数越高、积累得越快。当装备着拥有“骑神”效果的道具骑马时，练技槽也会自动增加。练技槽暂满1条后练技数增加1，最多5个。

红色的无双槽最多能有3条，

在玩家给敌人造成伤害或自己受到伤害时会慢慢积累，体力槽变红时则会自动增加，在无双槽不满1条时按A键也可以主动积蓄。按A键消耗1条无双槽便能发动无双，发动过程中角色全身无敌、连击数也不会中断，玩家可以选择继续按X、Y键进行连续攻击或是按住A键使用必杀攻击。本作中的无双分为4种：1.无双奥义——通常状态下发动的无双，没有附加效果；2.无双秘奥义——红血状态下发动的无双，攻击威力比通常状态更强，且招式自带“红莲”属性；3.无双最终奥义——与临近的同伴一起发动的无双，攻击威力比通常状态更强，且招式自带吸收体力的效果；4.无双奥义·皆传——拥有5个练技数时才能发动的最强无双，招式结束后练技槽全部清空。

如果玩家不慎按到A键，误发动了无双奥义（尤其是皆传），立刻切换角色就能取消招式。另外在无双奥义·皆传的发动过程中，仍可以选择使用战技，无双奥义·皆传并不会因为练技数的减少而取消。这也算是两个实用的小技巧。



战技

战技是“《战国无双 编年史》系列”特有的系统，每名角色初始时只有1种战技，在阶级提升至20、40时还能各习得1种新战技。玩家在战斗中点击下屏幕右下角的图标，消耗相应的练技数就能发动效果各异的战技。这一系统在高难度下挑战各种任务是必不可少的，比如“神算”能有效延长限制时间、“乱舞”能快速提升连击数，“恐慌”则是强袭敌阵时降低敌方士气的重要手段。因此在装备方面，刻意选择有“练技增加”效果的道具可以大大增加战斗中使用战技的机会。

除了个人战技外，游戏中还存在着多人一起使用的协力战技，首先要求玩家所选用的4名角色间存在特定的组合，并需要全部参与角色的练技数都满足条件才能发动。当然如果组合中的某位角色败走，本战中便无法发动协力战技。下表是全部战技的效果一览、对应角色以及协力战技的特殊组合。除了写明效果是针对我方全军的战技外，其他战技都是对玩家当前操作的角色而言的，比如让其他角色发动“觉醒”给当前操纵的角色补充2个练技数、进而实施下一步战术。另外本作中“梦幻”的效果做出了调整，不再是前作那个鸡肋的“随机战技效果”。

战技	消耗	效果	对应武将 / 协力组合
猛攻	2	30秒内攻击力提升	真田幸村、岛津义弘、前田利家、柴田胜家
连舞	1	30秒内连击数增加量提升	浅井长政、立花誾千代、风魔小太郎、加藤清正、藤堂高虎
狙击	3	30秒内矢和铳的攻击附带修罗属性	杂贺孙市、伊达政宗、稻姬、德川家康
鼓舞	3	60秒内我方全军攻击力提升	上杉谦信、加藤清正、立花宗茂、甲斐姬
奋迅	3	30秒内攻击力大幅提升	自创主角
乱舞	2	30秒内连击数增加量大幅提升	伊达政宗、丰臣秀吉、直江兼续、
地流	2	30秒内属性攻击强化	浓姬、稻姬、立花誾千代、甲斐姬
天流	3	30秒内属性攻击大幅强化	织田信长、杂贺孙市、服部半藏、
炸裂	3	30秒内攻击命中后必定让敌人硬直	真田幸村、明智光秀、立花誾千代、加藤清正
粉碎	3	30秒内敌方防御无效	前田庆次、前田利家、柴田胜家、福岛正则、柳生宗矩
鬼神	1	30秒内攻击力极大提升	前田庆次+阿国、本多忠胜+稻姬、柴田胜家+前田利家、加藤清正+福岛正则、女忍者+甲斐姬
一闪	2	30秒内攻击附带最高等级的修罗属性	女忍者+服部半藏+宁宁+风魔小太郎、丰臣秀吉+德川家康+浅井长政+藤堂高虎
风雷	2	30秒内攻击附带最高等级的闪光和烈空属性	立花誾千代+立花宗茂
刚弹	2	30秒内射击和冲击波的攻击附加修罗属性	杂贺孙市+加拉夏
无双	2	同时具有地流、炸裂、粉碎的效果	前田庆次+本多忠胜
坚守	1	30秒内防御力提升	石田三成、直江兼续、柴田胜家
波断	1	30秒内不会受到矢和铳的伤害	阿国、杂贺孙市、加拉夏
铁壁	2	15秒内受到攻击体力不减	本多忠胜、北条氏康、井伊直虎
坚阵	2	60秒内我方全军防御力提升	岛左近、竹中半兵卫、毛利元就
根性	2	30秒内体力不会降至0	岛津义弘、甲斐姬、福岛正则
忍耐	2	30秒内防御力大幅提升	真田幸村、阿市、黑田官兵卫、井伊直虎
绝阵	3	60秒内我方全军防御力大幅提升	武田信玄、德川家康、石田三成
金刚	3	30秒内受到攻击不会硬直	本多忠胜、岛津义弘
灭流	2	30秒内受到属性攻击的伤害减少	明智光秀、石田三成、长宗我部元亲
无敌	3	30秒内受到攻击体力不减	武田信玄、岛左近、立花宗茂
不屈	1	60秒内我方不会败走	今川义元+井伊直虎、织田信长+浓姬+森兰丸、真田幸村+石田三成+直江兼续、武田信玄+今川义元+北条氏康
不败	1	同时具有金刚、无敌的效果	本多忠胜+立花宗茂、德川家康+柳生宗矩
果敢	2	无双槽回复1格	自创主角
开眼	1	练技数回复1个	阿市、宁宁、加拉夏
斗志	3	30秒内无双槽持续回复	伊达政宗、浓姬、绫御前
苛烈	3	无双槽回复2格	宁宁、竹中半兵卫、绫御前
加护	4	30秒内体力槽持续回复	阿国、浅井长政、长宗我部元亲、井伊直虎
觉醒	2	练技数回复2个	森兰丸、竹中半兵卫、毛利元就
献身	1	自身体力槽减少，同伴的体力槽回复	女忍者、森兰丸、稻姬、藤堂高虎
共鸣	3	60秒内取得回复道具时，同伴也一起回复	阿市、女忍者、宁宁
回复	4	体力槽回复	自创主角
复活	1	我方全军的体力槽回复	黑田官兵卫+竹中半兵卫、石田三成+岛左近
全快	2	体力槽全回复	浅井长政+阿市、明智光秀+加拉夏、织田信长+浓姬、上杉谦信+绫御前、丰臣秀吉+宁宁
激昂	2	无双槽全回复	真田幸村+女忍者、前田庆次+前田利家、明智光秀+长宗我部元亲、上杉谦信+武田信玄、杂贺孙市+伊达政宗
友情	2	全角色的无双槽全回复	石田三成+加藤清正+福岛正则、黑田官兵卫+竹中半兵卫+毛利元就、立花誾千代+立花宗茂+岛津义弘
祝福	2	全角色的体力槽全回复	阿市+浓姬+宁宁
天惠	3	全角色的体力槽和无双槽全回复	自创主人公+友好度“信赖”以上的3名武将
俊足	1	30秒内移动速度提升	明智光秀、女忍者、服部半藏、丰臣秀吉
混乱	3	30秒内敌方士气降低	织田信长、浅井长政、北条氏康
智谋	1	60秒内时间流逝减缓	德川家康、黑田官兵卫、柳生宗矩
立身	3	60秒内击倒敌人时经验增加	阿国、丰臣秀吉、今川义元、藤堂高虎
神速	2	60秒内我方进军速度提升	武田信玄、服部半藏、立花宗茂
畏怖	2	30秒内敌方全军的能力降低	前田庆次、前田利家、黑田官兵卫
觉悟	2	自身体力槽减少，给周围敌人造成伤害	森兰丸、今川义元、长宗我部元亲、福岛正则
恐慌	4	30秒内敌方士气大幅降低	上杉谦信、毛利元就、柳生宗矩
神算	2	60秒内时间流逝大幅减缓	岛左近、直江兼续
梦幻	3	同时具有混乱、威压的效果	浓姬、今川义元、风魔小太郎、加拉夏
威压	3	让周围的敌人胆怯气绝	前田庆次、织田信长、风魔小太郎、绫御前
震撼	3	30秒内敌方全军的能力大幅降低	上杉谦信、本多忠胜、北条氏康
霸气	2	给周围的敌人造成伤害	织田信长+丰臣秀吉+德川家康、上杉谦信+武田信玄+北条氏康
神雷	3	给战场上的全部敌人造成伤害	自创主人公+友好度“信赖”以上的3名武将

战场任务&士气强化

数量众多的战场任务是“《战国无双》系列”的一大特点，按照要求完成任务就能令战局向着对我方有利的方向发展。本作中的任务有“达成条件”和“奖励条件”之分，想要完成任务只需认准达成条件，若是满足奖励条件的话则能得到额外的武器、道具或金钱和经验奖励。每个关卡还有一个限制多、难度大的金色任务，该任务关系到各角色的专属武器。除了点击下屏幕左上角的“MISSION”图标外，打开菜单进入“ミッション”也可以查看到任务的详细信息。

下屏幕显示的敌我双方士气槽是相互独立的，并不像某些《无双》作品那样会发生此消彼长的状况。玩家达成任务、击倒敌将都能够降低对方的士气，相对的，当任务失败或我方武将败走时，我军的士气也会降低（敌援军登场时士气会有所上涨）。在地图上还会有红色的区域，表示该区

域内的敌人有所强化，深红色区域内的敌人则会更进一步强化。在高难度下，强化区域内的敌人会非常难缠，一般情况是选择完成其他区域的任务，降低敌方士气、解除区域的强化效果后再把战线进一步推进。如果时间上不允许，就只能用“混乱”或“恐慌”这类战技，在短时间内降低敌方士气，再设法进行强攻。当敌人从士气强化区域进入普通区域时，能力和血量等可能并不会马上降低，此时迅速切换角色就能令其能力还原。

杂货店

在无双演武或猛将演武模式下按 Y 键可以进入杂货店（よろず屋），其具体功能如下：1. 身支度——更换角色的武器和装备道具；2. 军马购入——军马的开放条件参见下表；3. 卖却——贩卖武器和装备道具；4. 武器名变更——自定义武器的名字，官方提供的受信武器不能修改；5. 武器锻工——利用武器或装备道具作为素材，对另一把武器进行强化，详见后文“武器锻工”部分；6. 武将编辑——改变自创主角的外形、服装配饰、武器模组、声音类型或姓名；7. コイン交换——使用 3DS 系统内的游戏币交换金钱，比例是 1：100；8. 限界突破——阶级在 50 以上、且已能在全部关卡使用的武将可以在此花费 1000 两突破成长界限。



军马	突进力	耐久力	移动速度	开放条件
栗毛	30	30	30	初期自动开放
鹿毛	32	30	28	
苇毛	25	26	32	
望月	34	35	34	累计完成无双演武关卡 12 个以上（外传除外）
薄墨	39	34	32	
百段	29	30	37	
小云雀	38	40	38	累计完成无双演武关卡 28 个以上（外传除外）
鬼鹿毛	43	38	36	
百里黑	34	34	41	
樱野	42	45	42	累计完成无双演武关卡 44 个以上（外传除外）
三国黑	47	42	40	
白云	38	38	45	
松风	50	50	50	累计完成无双演武关卡 64 个以上（外传除外）

武器锻工

所有角色的武器都分为力量（パワー）、普通（ノーマル）、速度（スピード）3 个类型，力量型攻击力高但速度较慢，速度型则与之相反。每把武器最多同时拥有 2 种属性和 6 项附加能力，属性分为红莲、裂空、冻牙、闪光、修罗 5 种（具体效果参看表格），附加的能力则有攻击力、防御力、体力、运、敏捷性、马术、攻击范围、间接攻击、无双增加、练技增加，共 10 种。武器的初始强化等级固定为 1，强化等级的上限并非前作那样统一的 10 级，而是会随机变化，最高有可能达到 20 级。每进行 1 次武器锻工，该武器的强化等级就会上升 1，到达上限后就无法继续强化。本作还增加了“武器阶级”的概念，武器阶级高于角色阶级时该武器就无法使用，其实这一设定主要是防止玩家利用存档继承或邂逅通信功能，在游戏初期就获得高级武器，导致乐趣有所降低。



属性	效果
红莲	一定时间内给与敌方炎属性的持续伤害
裂空	攻击时无视防御，给与敌方一定的追加伤害
冻牙	一定几率让敌方冻结，该状态下的敌人防御力下降
闪光	通过放电给周围的敌人雷属性连锁伤害
修罗	一定几率直接击倒敌兵，或按比例给敌将造成伤害

武器锻工分为“武器合成”和“アイテム合成”两种形式。选用武器合成时，是以一把武器作为素材，对目标武器进行强化。简单来说，作为素材的武器等级越高，所能提供的基本能力加成值也越高，而当素材武器与目标武器具有相同附加能力时，那么合成后该项目所提升的点数还会有额外加成。因此，想要打造一把好武器，建议优先把素材合到满级，另外本作中角色的专属武器都是可以重复拿取的，也能作为绝佳的合成素材。不过武器合成并不能为目标武器追加新的附加能力或是属性。

选用道具合成时，也可以用道具提升武器的能力，更为重要的是，带有技能效果的道具可以为武器开启 1 格附加能力栏，随后再用其他道具就能给武器追加新的附加能力。“珠”类道具只能提升武器现有属性的等级，“晶”类道具则能追加全新的属性。道具名称后面的“スロット”表示其适用于哪一个装备栏，本作的道具装备总量有所增加，但技能种类和效果并没有变化，具体可以参看下表。

技能	效果
药活	回复道具的回复量提升
背水	濒死时攻击力、防御力提升
乱击	随着连击数的增加、攻击力提升
秘技	使用影技时一定几率不消耗练技数
再临	体力耗尽后可以复活一次
灵验	战技的效果时间延长
虎乱	可直接发动无双秘奥义
不动	受到攻击不容易硬直
骑神	乘骑状态下练技槽徐徐增加
瞬跃	跳步后有一定的无敌时间

友好度

友好度系统表示自创主角与史实武将之间的相互关系，分为普通、良好、信赖、亲密 4 个等级。除了关卡前后的固有事件外，玩家在战后还可以选择与某位角色进行对话，以触发友好度事件。如果玩家在对话中做出正确的选择，对方头像边就会出现↑箭头表示友好度上升。本作的战前事件选项只能增加 1 次友好度，而战后事件仍像前作一样，可以反复选择提升角色的友好度。除了事件中的对话选择外，选择该角色出战也能提升少量友好度，而且 2 代中并不存在击破武将导致友好度下降的情况。想利用出战刷角色的好感度，推荐可以直取敌方主将的关卡，比如“织田之章・长篠の战い”、“丰臣之章・小牧长久手の战い”等。

角色的友好度主要影响四个方面：1. 武将正式加入——想要令某角色在全部关卡皆可用，需满足友好度和通过关卡两个条件（具体参看攻略部分）；2. 武将专属武器——拿取专属武器的前提是该角色的友好度到达“亲密”，并以“难しい”以上难度完成指定关卡的金色任务；3. 自创主角武器模组——当与某角色的友好度到达“亲密”，并且其已正式加入（即在全部关卡皆可用），在杂货店中进行“武将编辑”时就能选择他的武器模组（风魔小太郎除外）；4. 部分关卡开放。





无双演武

关卡开放条件

本作的无双演武模式有分支路线的设定，主要根据玩家在战后事件中的选择而定。部分章节的关卡存在重复的情况，不少章节中还会有某两关名字完全相同的情况，比如织田之章的“本能寺の变”一个为6星、一个为10星，后者需要完成织田之章的其他关卡，并与织田信长、森兰丸、浓姬的友好度达到“亲密”才能开启，战斗中的剧情也会发生改变，此类关卡笔者会在标题加一个“真”字以示区别。为了方便玩家查阅，下面列出全部关卡的开放条件，多个条件的达成任意一个即可开放。有“NEW”字样的是本作的新增关卡，后文攻略中会重点介绍。



关卡	开放条件
序章・合战指南【NEW】	初期自动开放
织田之章・桶狭间の战い	序章・合战指南过关
织田之章・稻叶山城の战い【NEW】	织田之章・桶狭间の战い过关后选择“织田に仕える”
织田之章・金ヶ崎撤退战	①织田之章・稻叶山城の战い过关；②浅井之章・稻叶山城の战い过关后选择“半兵卫とともにいく”
织田之章・姊川の战い	织田之章・金ヶ崎撤退战过关
织田之章・长篠の战い	①织田之章・姊川の战い过关；②浅井之章・刀根坂の战い过关后选择“半兵卫と织田にいく”；③德川之章・三方ヶ原の战い过关后选择“家康の仇を取りたい”
织田之章・手取川の战い	织田之章・长篠の战い过关后选择“信长には及ばない”
织田之章・木津川口の战い	织田之章・手取川の战い过关
织田之章・本能寺の变	织田之章・木津川口の战い过关后选择“光秀と别れる”
织田之章・本能寺の变（真）【NEW】	完成织田之章的其他关卡，且与织田信长、森兰丸、浓姬的友好度达到亲密
丰臣之章・山崎の战い	织田之章・本能寺の变过关
丰臣之章・贱ヶ岳の战い	丰臣之章・山崎の战い过关后选择“秀吉についていく”
丰臣之章・小牧长久手の战い	丰臣之章・贱ヶ岳の战い过关
丰臣之章・四国征伐	①丰臣之章・小牧长久手の战い过关；②毛利之章・上月城の战い过关后选择“秀吉に从うしかない”
丰臣之章・九州征伐	①丰臣之章・四国征伐过关后选择“依赖を断る”；②长宗我部之章・四国征伐过关后选择“秀吉に仕える”
丰臣之章・小田原讨伐	丰臣之章・九州征伐过关
丰臣之章・忍城攻め	丰臣之章・九州征伐过关
丰臣之章・伏见城の战い	①丰臣之章・小田原讨伐过关；②丰臣之章・忍城攻め过关；③北条之章・忍城攻め过关后选择“丰臣の世话になろう”
丰臣之章・关ヶ原の战い	丰臣之章・伏见城の战い过关
丰臣之章・柳川攻防战	丰臣之章・伏见城の战い过关
丰臣之章・大坂冬の阵	①丰臣之章・关ヶ原の战い过关；②丰臣之章・柳川攻防战过关
丰臣之章・大坂夏の阵	丰臣之章・大坂冬の阵过关
丰臣之章・大津城の战い【NEW】	完成丰臣之章的其他关卡，且与立花宗茂的友好度达到亲密
丰臣之章・关ヶ原の战い（改）【NEW】	丰臣之章・大津城の战い过关
宁宁之章・ガラシャ救出战【NEW】	完成丰臣之章、德川之章的其他关卡，且与宁宁、加拉夏的友好度到达亲密
宁宁之章・おねね样乱入战【NEW】	宁宁之章・ガラシャ救出战过关
今川之章・远州错乱【NEW】	序章・合战指南过关
今川之章・骏河防卫战【NEW】	今川之章・远州错乱过关
长宗我部之章・四万十川の战い【NEW】	织田之章・长篠の战い过关后选择“とても兴味がある”
长宗我部之章・四国征伐【NEW】	长宗我部之章・四万十川の战い过关
德川之章・金ヶ崎撤退战	织田之章・桶狭间の战い过关后选择“断る”
德川之章・姊川の战い	德川之章金ヶ崎撤退战过关
德川之章・三方ヶ原の战い	①德川之章・姊川の战い过关；②今川之章・骏河防卫战过关
德川之章・天正伊贺の乱	德川之章・三方ヶ原の战い过关后选择“家康を支えたい”
德川之章・小牧长久手の战い【NEW】	①德川之章・天正伊贺の乱过关；②明智之章・山崎の战い过关后选择“承知した”；③丰臣之章・山崎の战い过关后选择“秀吉についていかない”；④武田之章・长篠の战い过关后选择“自身が囮になる”
德川之章・第一次上田城の战い	①德川之章・小牧长久手の战い过关；②丰臣之章・四国征伐过关后选择“依赖に味方する”
德川之章・小田原讨伐	德川之章・第一次上田城の战い过关后选择“德川家に归る”
德川之章・伏见城の战い	①德川之章・小田原讨伐过关；②北条之章・忍城攻め过关后选择“どの头がほざくか”
德川之章・关ヶ原の战い	德川之章・伏见城の战い过关
德川之章・柳川攻防战	德川之章・伏见城の战い过关
德川之章・关ヶ原の战い（改）【NEW】	德川之章・伏见城の战い过关
德川之章・大坂冬の阵	①德川之章・关ヶ原の战い过关；②德川之章・柳川攻防战过关；③德川之章・关ヶ原の战い（改）过关
德川之章・大坂夏の阵	德川之章・大坂冬の阵过关
浅井之章・稻叶山城の战い	序章・合战指南过关
浅井之章・金ヶ崎撤退战【NEW】	浅井之章・稻叶山城の战い过关后选择“长政の下から离れない”
浅井之章・野田福岛の战い【NEW】	浅井之章・金ヶ崎撤退战过关
浅井之章・三方ヶ原の战い【NEW】	浅井之章・野田福岛の战い过关
浅井之章・刀根坂の战い【NEW】	浅井之章・三方ヶ原の战い过关
浅井之章・刀根坂の战い（真）【NEW】	完成浅井之章的其他关卡，且与浅井长政、阿市、藤堂高虎的友好度到达亲密
明智之章・本能寺の变【NEW】	①浅井之章・刀根坂の战い过关后选择“しばらく考えさせて”；②织田之章・木津川口の战い过关后选择“光秀をつ放ておけない”
明智之章・山崎の战い【NEW】	明智之章・本能寺の变过关
明智之章・山崎の战い（真）【NEW】	完成明智之章的其他关卡，且与明智光秀、加拉夏的友好度到达亲密
伊达之章・人取桥の战い【NEW】	①明智之章・山崎の战い过关后选择“自分にはできない”；②长宗我部之章・四国征伐过关后选择“秀吉には仕えない”；③毛利之章・上月城の战い过关后选择“秀吉には从わない”
伊达之章・小田原讨伐	伊达之章・人取桥の战い过关后选择“秀吉に谢ろう”
伊达之章・忍城攻め【NEW】	伊达之章・人取桥の战い过关后选择“秀吉を倒そう”
伊达之章・葛西大崎一揆【NEW】	①伊达之章・小田原讨伐过关；②伊达之章・忍城攻め
伊达之章・长谷堂の战い	伊达之章・葛西大崎一揆过关
伊达之章・葛西大崎一揆（真）【NEW】	完成伊达之章的其他关卡，且与伊达政宗、杂贺孙市的友好度到达亲密
武田之章・第四次川中岛の战い	无双演武任意路线 Ending 过后开放
武田之章・三方ヶ原の战い【NEW】	武田之章・第四次川中岛の战い过关
武田之章・长篠の战い【NEW】	武田之章・三方ヶ原の战い过关
武田之章・关东三杰对天下三杰	与武田信玄、上杉谦信、北条氏康的友好度到达亲密
武田之章・三方ヶ原の战い（真）【NEW】	完成武田之章的其他关卡，且与武田信玄、真田幸村、女忍者、岛左近的友好度到达亲密
真田之章・第一次上田城の战い【NEW】	①上杉之章・御馆の乱过关后选择“武田を助けにいく”；②武田之章・长篠の战い过关后选择“幸村と正面突破”
真田之章・忍城攻め	德川之章・第一次上田城の战い过关后选择“稻姬と真田に残る”
真田之章・第二次上田城の战い（西军）	真田之章・忍城攻め过关后选择“自分は三成につく”
真田之章・第二次上田城の战い（东军）	真田之章・忍城攻め过关后选择“自分は德川につく”
真田之章・大坂冬の阵（丰臣军）	真田之章・第二次上田城の战い（东军）过关
真田之章・大坂冬の阵（德川军）	真田之章・第二次上田城の战い（西军）过关
真田之章・大坂夏の阵（丰臣军）	真田之章・大坂冬の阵（丰臣军）过关
真田之章・大坂夏の阵（德川军）	真田之章・大坂冬の阵（德川军）过关
上杉之章・第三次川中岛の战い	无双演武任意路线 Ending 过后开放
上杉之章・手取川の战い【NEW】	上杉之章・第三次川中岛の战い过关
上杉之章・御馆の乱	上杉之章・手取川の战い过关
上杉之章・忍城攻め	上杉之章・御馆の乱过关后选择“まずは上杉を立て直す”
上杉之章・长谷堂の战い	上杉之章・忍城攻め过关
上杉之章・大坂冬の阵	上杉之章・长谷堂の战い过关
上杉之章・大坂夏の阵	上杉之章・大坂冬の阵过关
上杉之章・会津讨伐追击战【NEW】	完成上杉之章的其他关卡，且与直江兼续、绫御前、前田庆次的友好度达到亲密
北条之章・河越夜战	无双演武任意路线 Ending 过后开放
北条之章・关东出兵	北条之章・河越夜战过关
北条之章・骏河防卫战【NEW】	北条之章・关东出兵过关
北条之章・忍城攻め【NEW】	北条之章・骏河防卫战过关

关卡	开放条件
毛利之章・严岛合战	无双演武任意路线 Ending 过后开放
毛利之章・上月城の战い【NEW】	毛利之章・严岛合战过关
外传・缘结び神社の战い	完成织田之章全部关卡
外传・ガラシャの乱	完成丰臣之章全部关卡
外传・有冈城の战い	完成宁宁之章全部关卡
外传・东西无双决战（西军）	完成德川之章全部关卡
外传・东西无双决战（东军）	完成浅井之章全部关卡
外传・京洛倾奇の乱	完成伊达之章全部关卡
外传・毛利元就の变	完成上杉之章全部关卡



新增关卡攻略

角色加入条件

每个关卡中可选用的角色有所区别，想要让武将真正加入、在全部关卡都可以选用，需满足两个条件：1.完成指定关卡；2.友好度达到要求。下面列出全部角色的加入条件，需要提醒的是阿国比较特殊，虽然官方资料显示对应关卡是“毛利之章・严岛合战”，但该战役中她并不会登场，需要先去“宁宁之章・おねね样乱入战”、“外传・缘结び神社の战い”或“外传・京洛倾奇の乱”这几个有阿国默认出战的关卡把她打出来。另外要提醒玩家，平常参战角色的等级是会受到自创主角等级影响的，一旦他们正式加入，等级就会变成各自的独立数值。因此建议优先把自创角色的等级提升到50级，如此一来可以节省大量的练级时间。今川之章和浅井之章都很短，最好不要太早打完，否则角色过早加入就享受不到主角等级的加成待遇了。



武将名	关卡	友好度
自创主角	初期可用	无
真田幸村	真田之章・大坂夏の阵（丰臣军）	良好
前田庆次	上杉之章・长谷堂の战い	良好
织田信长	织田之章・本能寺の变	信赖
明智光秀	明智之章・山崎の战い	信赖
上杉谦信	上杉之章・御馆の乱	良好
阿市	浅井之章・刀根坂の战い	良好
阿国	毛利之章・严岛合战	良好
女忍者	真田之章・大坂夏の阵（丰臣军）	良好
杂贺孙市	伊达之章・长谷堂の战い	良好
武田信玄	武田之章・三方ヶ原の战い	良好
伊达政宗	伊达之章・长谷堂の战い	良好
浓姬	织田之章・本能寺の变	良好

武将名	关卡	友好度
服部半藏	德川之章・伏见城の战い	良好
森兰丸	织田之章・本能寺の变	无
丰臣秀吉	丰臣之章・小田原讨伐	信赖
今川义元	今川之章・骏河防卫战	无
本多忠胜	德川之章・关ヶ原の战い	信赖
稻姬	真田之章・大坂夏の阵（德川军）	良好
德川家康	德川之章・大坂夏の阵	信赖
石田三成	丰臣之章・关ヶ原の战い	信赖
浅井长政	浅井之章・刀根坂の战い	良好
岛左近	丰臣之章・关ヶ原の战い	良好
岛津义弘	丰臣之章・关ヶ原の战い	良好
立花闇千代	丰臣之章・柳川攻防战	良好
直江兼续	上杉之章・长谷堂の战い	良好
宁宁	丰臣之章・小牧长久手の战い	良好
风魔小太郎	北条之章・忍城攻め	良好
前田利家	织田之章・手取川の战い	信赖
长宗我部元亲	长宗我部之章・四国征伐	良好
加拉夏	明智之章・山崎の战い	无
柴田胜家	织田之章・手取川の战い	信赖
加藤清正	德川之章・柳川攻防战	信赖
黑田官兵卫	德川之章・柳川攻防战	信赖
立花宗茂	丰臣之章・柳川攻防战	良好
甲斐姬	丰臣之章・大坂夏の阵	良好
北条氏康	北条之章・骏河防卫战	良好
竹中半兵卫	织田之章・木津川口の战い	良好
毛利元就	毛利之章・上月城の战い	良好
绫御前	上杉之章・长谷堂の战い	良好
福岛正则	德川之章・关ヶ原の战い	信赖
藤堂高虎	德川之章・大坂夏の阵	良好
井伊直虎	真田之章・大坂夏の阵（德川军）	良好
柳生宗矩	德川之章・关ヶ原の战い	信赖

开始游戏时需要作成原创主角，开篇的几个问题对角色的成长倾向和能力上限有影响，不过由于50级后可以选择购买“限界突破”令人物突破上限，因此纵使看不懂问题也无需太在意。本作包含前作的全部关卡，只有极少数关卡有稍许变化，比如“桶狭间の战い”追加井伊直虎相关任务“女地头”，“大坂夏の阵（德川军）”增加“幸村と信之”、“幸村と兼续”等新任务，但金任务的触发条件是基本一致的，因此重复的部分请玩家参考以前的《3DS专辑》，下面只给出新增关卡的攻略。

无双演武模式初期只有“やさしい”、“普通”、“难しい”3种难度可选，以任意难度看到任意路线的Ending就能开启最高的“地狱”难度，1.1版则追加更低的“天国”难度，不同难度下过关后关卡图标上“CLEARED”字样的颜色也有所不同。初次进行关卡时出战的角色不能改变，任意难度过关后就可以让已加入的角色出战了，下文的打法要点是以默认配置的角色进行讲解。部分任务的奖励条件，诸如“某角色的体力保持在一半以上”、“全部敌人由某角色击倒”会随着玩家的初期人物配置和战场的位置情况发生改变，因此表格中全以“××”代替，请玩家在实际游戏时看清具体要求。除个别关卡外，每关达成特定条件后都能触发一个金任务，这也关系到武将专属武器的获取。不少金任务都有时间或者杀敌数的限制条件，并不容易测试出确切数值，下文给出的是笔者打出金任务时的流程和数据参考，如果玩家按照同样的方法却没有触发金任务，建议在完成任务速度和杀敌数上多下功夫，一切敌将击破的任务也务必亲自完成。

序章・合战指南

难度：1★

胜利条件 击倒德川家康；（变更后）击倒丰臣秀吉
败北条件 丰臣秀吉败走；玩家控制的任意角色败走

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
基本操作・壹	1★	击倒鸟居元忠	1分钟以内完成	金钱	–
基本操作・贰	1★	击倒稻姬	××的体力保持在一半以上	金钱	–
守备头	1★	击倒守备头，突破西南砦的西门	1分钟以内完成	金钱	–
诘所を制压せよ	1★	击倒西南砦的诘所头	1分钟以内完成	金钱	–
方针变更	1★	击倒服部半藏、神原康政、井伊直政、本多正信	××的体力保持在一半以上	金钱	–
难易度の高いミッション	3★	击倒本多忠胜	1分钟以内完成	武器	–
コンボと战技	2★	5分钟内达成50连击	1分钟以内完成	经验	–
太平の世	5★	1分钟内击倒德川家康、丰臣秀吉	××的体力保持在一半以上	武器	（参见打法要点）

打法要点 本关也就是试玩版所提供的教学关卡，其他3名武将要随着任务的触发才能供玩家操控。只要完成“方针变更”和“コンボと战技”，就会发生丰臣秀吉作为救援军登场的事件，而想要触发金任务，需要在此之前快速完成其他全部任务。面对强大的本多忠胜时，建议先分头击倒4名敌将完成“方针变更”，把敌方的士气降低，然后再利用自创主角的战技“奋迅”+“果敢”，不断放无双来击杀忠胜，至于要求一定连击数的任务利用“连舞”战技就能轻松达成。任务不相干的敌将可以先无视，只要在完成任务的速度够快，秀吉登场后金任务就会自动触发了。



织田の章・稻叶山城の战い

难度：3 ★

胜利条件	击倒斋藤龙兴	败北条件	织田信长败走；（变更后）斋藤龙兴到达退却地点

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
攻击据点确保	2 ★	3 分钟内击倒稻叶贞通、确保墨俣城	全部敌人由 ×× 击倒	金钱	–
墨俣へ	2 ★	护送蜂须贺小六前往墨俣城	蜂须贺小六的体力保持在一半以上	金钱	–
半兵卫の疑惑	2 ★	在传令兵长到达东北砦前将其击倒	1 分钟以内完成	金钱	–
织田の力	4 ★	2 分钟内达成 100 连击	1 分钟以内完成	道具	“半兵卫の疑惑”任务成功、“美浓三人众寝返り”任务尚未结束前进入东砦触发
美浓三人众寝返り	2 ★	护送村井贞胜前往东北砦	村井贞胜的体力保持在一半以上	经验	–
火计地点确保	1 ★	击倒竹中重矩、可儿才藏，确保火计地点	1 分钟以内完成	金钱	–
半兵卫の军略	4 ★	1 分钟内击倒竹中半兵卫	30 秒以内完成	武器	–
火计阻止	2 ★	在 3 名火计兵长入侵织田本阵前将其击倒	1 分钟以内完成	经验	“半兵卫の军略”任务失败后触发
光秀再来	2 ★	击倒明智光秀	全部敌人由 ×× 击倒	金钱	击倒过一次明智光秀，在“火计地点确保”任务成功后触发
斋藤龙兴撤退	5 ★	阻止斋藤龙兴逃离稻叶山城	1 分钟以内完成	道具	（参见打法要点）

打法要点

触发全任务的重点是快速击倒敌将，“火计阻止”与其无关。前期没有什么难度，在“墨俣へ”任务的途中先击倒一次明智光秀。“半兵卫の疑惑”任务时击倒传令兵长一定要快（最好是拿到奖励），随后先去东砦完成“织田の力”再令美浓三人众倒戈。其他人在此过程中快速杀敌，争取在“火计地点确保”结束前将稻叶山城外的敌将全干掉。“半兵卫の军略”触发后同样要快速将其击倒（最好是拿到奖励），因此务必背版、提前站位。当击倒再度袭来的明智光秀后，派一人守在斋藤龙兴的门外，在其开始逃跑时全任务就会出现了。

织田の章・本能寺の变（真）

难度：10 ★

胜利条件	击倒明智光秀	败北条件	织田信长或织田秀忠败走

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
明智三羽鸟	1 ★	击倒安田国继、古川九兵卫、箕浦大内藏	1 分钟以内完成	金钱	–
弓の雨	2 ★	击倒伊势贞兴以及 4 名弓兵长，防止织田信忠败走	织田信忠的体力保持在一半以上	金钱	–
根绝やしにせよ	4 ★	在肥田带刀、柴田胜定接近织田信长前将两人击倒	全部敌人由 ×× 击倒	武器	–
明智の火计を阻止せよ	4 ★	1 分钟内击倒山崎长德、井河易家，阻止火计	全部敌人由 ×× 击倒	道具	–
势いを增す炎	4 ★	3 分钟内击倒 5 名工作兵长、阻止火计	×× 的体力保持在一半以上	武器	“明智の火计を阻止せよ”成功后一段时间触发
父子の合流を阻止せよ	2 ★	在加拉夏到达突破地点前将其击倒	全部敌人由 ×× 击倒	经验	–
本能寺へ	1 ★	织田信长到达本能寺本殿	1 分钟以内完成	金钱	–
生存への望み	1 ★	击倒杂贺孙市、据点兵长，确保脱出地点	1 分钟以内完成	金钱	–
明智军を歼灭せよ	2 ★	在津田信春、斋藤利三、阿闭贞征到达本能寺本殿前将三人击倒	×× 的体力保持在一半以上	经验	–
本能寺の决战	5 ★	用织田信长击倒明智光秀	1 分钟以内完成	道具	（参见打法要点）

打法要点

10 星难度的打法与普通版本能寺之变一致，全任务内容也完全相同，区别仅在于后期会增加一个杂贺孙市的相关任务“生存への望み”。触发全任务除了要将任务 1 ~ 9 尽数完成外，还有两个隐性条件——1. 玩家操纵的角色中有织田信长；2. 在明智光秀出现前杀敌数超过 500。开战后的任务非常紧凑，尤其两次火计都有时间限制，感觉吃力的话就带上有“神算”的角色。西南侧加拉夏的撤退也很迅速，建议换上快马赶杀。由于杀敌数方面的要求，战斗中需刻意不占领敌方诘所，在赶路时则可以多用有“果敢”、“苛烈”战技的角色放马上无双。信长进入本殿前杀敌数在 400 以上就比较稳妥了，因为“明智军を歼灭せよ”还会带来一波援军，完成该任务后如果明智光秀带着一堆杂兵出现，就说明全任务已成功触发（普通情况下是只身一人出现）。

丰臣の章・大津城の战い

难度：9 ★

胜利条件	击倒京极高次；（变更后）击倒柳生宗矩	败北条件	立花宗茂或本阵头败走

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
包围开始	1 ★	击倒 3 名敌将	任务触发后击破数保持在 50 人以下完成	金钱	–
炮击准备	2 ★	2 分钟内护卫守备头不败走	守备头的体力保持在一半以上	经验	–
大津城包围	1 ★	击倒今村扫部、广濑作大夫、黑田伊豫	×× 的体力保持在一半以上	金钱	–
恐怖、甲斐姬	2 ★	2 分钟内击倒 100 名敌兵	×× 的体力保持在一半以上	金钱	–
大津城侵入	2 ★	护送立花成家前往西诘所	立花成家的体力保持在一半以上	经验	–
现らた影	4 ★	击倒服部半藏，防止北诘所陷落	全部敌人由 ×× 击倒	武器	–
华丽な技	4 ★	用无双奥义击倒稻姬	全部敌人由 ×× 击倒	道具	–
德川の夹击	4 ★	在桑山元晴、龟井兹矩入侵西军本阵前将两人击倒	全部敌人由 ×× 击倒	道具	–
关ケ原へ急げ	5 ★	3 分钟内击倒全部敌将	×× 的体力保持在一半以上	武器	（参见打法要点）

打法要点

玩家在短时间内完成前 5 个任务，德川方面的援军就会登场，而在任务 6 ~ 8 全部完成之前把杀敌数提升到 500 人即可触发全任务。前期战斗的难点在于“炮击准备”，守备头弱不禁风，而附近还有敌将和大量突忍，建议发动降低士气的战技后，用自创主角发动马上无双、在其身边不断转圈清兵。“大津城侵入”任务触发后立刻击倒从西侧诘所出现的山田大炊，之后便可以基本不用管立花成家，独自去人多的地方增加杀敌数，同时用“神算”延长时限。在德川军到来后，完成后续 3 个任务的同时也要注意一下击杀沿途的敌将，为最后的全任务减轻负担。

丰臣の章・关ケ原の战い（改）

难度：10 ★

胜利条件	击倒德川家康	败北条件	石田三成或本阵头败走

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
绪战を制す	1 ★	击倒 6 名敌将	×× 的体力保持在一半以上	金钱	–
好敌手	3 ★	击倒藤堂高虎	×× 的体力保持在一半以上	武器	开战后玩家迅速靠近藤堂高虎时触发
内应者をあぶりだせ	4 ★	1 分钟内接近吉川广家	30 秒以内完成	道具	“好敌手”任务成功后触发
里切り者の退场	1 ★	击倒吉川广家、迎来我方援军	30 秒以内完成	金钱	–
二の手	2 ★	在金森长近、竹中重门、田中吉政到达西军本阵前将三人击倒	全部敌人由 ×× 击倒	经验	–
摇れる秀秋	4 ★	在稻姬接近小早川秀秋前将前者击倒	30 秒以内完成	武器	–
友のもとへ	2 ★	击倒朽木元纲、小川右忠、胁坂安治、赤座直保，救援大谷吉继	大谷吉继的体力保持在一半以上	金钱	–
鬼岛津の功	2 ★	护送岛津义弘、岛津丰久与毛利元康会合	毛利元康的体力保持在一半以上	经验	–
德川の守护神	1 ★	击倒本多忠胜	全部敌人由 ×× 击倒	金钱	–
影の王	2 ★	在服部半藏到达西军本阵前将其击倒	全部敌人由 ×× 击倒	金钱	–
德川の退路を断つ	1 ★	压制敌方的 3 个诘所	×× 的体力保持在一半以上	金钱	–
东の无双	5 ★	在玩家操纵角色败走 2 名以上前击倒本多忠胜	全部敌人由 ×× 击倒	道具	（参见打法要点）

打法要点

初期玩家能控制的只有 3 人，立花宗茂要到中期才会赶来支援，全任务的要求就是一个字“快”。任务 1 ~ 3 需在开战后 3 分钟内完成，因此岛左近负责冲进人堆攒练技放“神算”，自创主角单骑突出、击杀藤堂高虎后径直冲向东南的吉川广家，然后再回到中央击倒稻姬和南侧的 4 名敌将。岛津义弘的任务开始后我方算可以把节奏稍稍放慢下来，派人一路护送的同时另外两名角色清掉战场上剩余的敌将。待义弘撤退后，立花宗茂与甲斐姬作为援军在北侧登场，本多忠胜所处的砦门也会开启，必须要提前守在门口，然后迅速冲进去秒杀，这也是全任务的触发关键。之后服部半藏会出现在地图西南的诘所，而待玩家冲入德川本阵、发现击倒的是影武者后，真正的德川家康会在地图正中的诘所登场，全任务关联的本多忠胜则在其东南位置的中央砦再度出现。

宁宁の章・ガラシャ救出战

难度：8★

胜利条件 击倒岛左近、并让加拉夏到达脱出地点 **败北条件** 加拉夏或玩家败走

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
一の关突破	1★	击倒可儿才藏、突破一之关	30秒以内完成	金钱	–
风をもろともせず	2★	2分钟内击倒立花宗茂	1分钟以内完成	经验	–
二の关突破	1★	击倒宇喜多秀家、突破二之关	30秒以内完成	金钱	–
优先顺位	4★	1分钟内用杂贺孙市击倒50名敌兵	30秒以内完成	武器	–
援军におしおき	1★	击倒小早川秀秋、毛利元康	××的体力保持在一半以上	金钱	–
三の关突破	1★	击倒大谷吉继、突破三之关	30秒以内完成	金钱	–
ガラシャの本气	4★	分别护送小笠原秀清、稻富佑直、河北一成前往火计地点	××的体力保持在一半以上	道具	–
四の关突破	1★	击倒直江兼续、突破四之关	30秒以内完成	金钱	–
鬼ごっこ	2★	在岛津义弘接近加拉夏前将前者击倒	1分钟以内完成	经验	–
こんな时でも	3★	击倒赤座直保、防止兵粮兵长败走	全部敌人由××击倒	武器	–
五の关、六の关突破	1★	击倒真田幸村、长束正家，突破五之关、六之关	××的体力保持在一半以上	金钱	–
最后の通せんぼ	5★	击倒岛左近、增田长盛、驹井重胜	1分钟以内完成	道具	（参见打法要点）

打法要点

全任务首先要求玩家操控的角色中有加拉夏，且全程体力不低于一半以下，在我方没有武将败退的情况下快速完成其他全部任务即可触发。本关很多大门都是堵死的，因此玩家要看清“关卡突破”相关武将的位置，制定好撤退路线，沿途的大众脸武将也不要放过。“优先顺位”发生后阿国西侧的诘所前就会刷出大量杂兵，可供玩家尽情击杀。中期稍有难度的任务是“ガラシャの本气”，3个武将的进军速度不慢，玩家要同时照顾好，必要时可用战技提升全军防御力。“鬼ごっこ”任务时岛津义弘会在东侧恶道边的诘所出现，注意不要让加拉夏靠近。兵粮兵长则与敌将同时出现在东南角的诘所，应优先完成“こんな时でも”。只要把地图上的武将全部清掉再去击倒真田幸村和长束正家，待最后的关门开启后全任务便会出现。

宁宁の章・おねね样乱入战

难度：10★

胜利条件 击倒德川家康、石田三成 **败北条件** 小早川秀秋、宁宁、加拉夏或阿国任意一人败走

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
お说教宣告	1★	击倒4名敌武将	任务触发后击破数保持在50人以下完成	金钱	–
男の虎にお说教	2★	2分钟内击倒藤堂高虎	全部敌人由××击倒	金钱	玩家靠近藤堂高虎后触发
女の虎にお说教	2★	2分钟内击倒井伊直虎	全部敌人由××击倒	金钱	玩家靠近井伊直虎后触发
わが子にお说教・壹	2★	2分钟内击倒福岛正则	全部敌人由××击倒	金钱	–
わが子にお说教・贰	2★	2分钟内击倒加藤清正	全部敌人由××击倒	金钱	–
かわいいにお说教	2★	2分钟内击倒稻姬	全部敌人由××击倒	金钱	–
とにかくお说教	1★	2分钟内击倒黑田长政、可儿才藏、明石全登、安国寺惠琼	全部敌人由××击倒	金钱	–
本阵に迫る东军の影	3★	击倒柳生宗矩	全部敌人由××击倒	道具	–
本阵に迫る西军の影	3★	击倒立花訚千代	全部敌人由××击倒	道具	–
家康に过ぎたる者にお说教	1★	击倒本多忠胜	全部敌人由××击倒	金钱	–
三成に过ぎたる者にお说教	1★	击倒岛左近	全部敌人由××击倒	金钱	–
逃げる子にはもっとお说教	5★	在敌方退却前将德川家康、石田三成以外的敌将尽数击倒	××的体力保持在一半以上	武器	（参见打法要点）

打法要点

只要在开战后以较快的速度完成任务1～9，就能触发全任务，由于本身就有很多限时击倒任务，因此“神算”是必备的战技。开战后敌方的强化区域面积较广，建议多用降低士气的战技，否则面对福岛正则等无双武将时会比较吃力，待完成四、五个任务后战斗压力就会锐减了。东南的砦门打开后，柳生宗矩会向我方本阵挺进，不过好在步行速度不快，任务触发后派人快马加鞭就能及时赶到。西南的立花訚千代有时候并不会主动出击，玩家可以自行靠近西南砦触发任务。在完成各任务时玩家也要注意顺手击倒大众脸敌将，本多忠胜和岛左近纵使不击倒，只要其他的任务完成得够快也是可以触发全任务的。

今川の章・远州错乱

难度：1★

胜利条件 击倒饭尾田鹤 **败北条件** 今川氏真败走

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
前线突破・壹	1★	击倒天野景泰、天野七郎	全部敌人由××击倒	金钱	–
前线突破・贰	1★	击倒松下之纲	全部敌人由××击倒	金钱	–
镇压	1★	击倒久野宗能、天野景贯	××的体力保持在一半以上	金钱	–
疑いの代偿	2★	今川氏真到达中央砦前，阻止敌将通过北之桥	朝比奈泰朝的体力保持在一半以上	经验	–
里切りの引き金	4★	在菅沼定盈接近菅沼忠久前将前者击倒	敌人全部由××击倒	武器	–
里切りの连锁	2★	在菅沼忠久接近铃木重时前将前者击倒	30秒以内完成	金钱	“里切りの引き金”任务失败后触发
牵制	1★	击倒酒井忠次、石川数正、平岩亲吉	全部敌人由××击倒	金钱	–
伪りの和	2★	在西南砦内击倒饭尾连龙	××的体力保持在一半以上	金钱	–
今川の底力	2★	3分钟内达成100 Combo	30秒以内完成	经验	–
错乱の终わり	5★	在德川家康到达退却地点前将其击倒	全部敌人由××击倒	道具	（参见打法要点）

打法要点

本关的全任务触发条件要求快速完成“里切りの连锁”和“今川の底力”以外的任务，推测限制时间约为5分钟，建议带上有“神算”战技的角色并全程使用。开战后先分头完成击破任务，并提前派一人守在北之桥附近。德川援军到来后是较有压力的一段时间，东北有镇压反叛的任务，北之桥需要派人镇守，并且还要抽身击倒菅沼定盈以及酒井忠次等3名武将，感觉吃力的话建议使用降低敌方士气的战技以提高杀敌效率。在今川氏真到达中央砦后使者就会出现，提前派人在西南砦内守株待兔，击倒前来议和的饭尾连龙。只要速度够快，当“今川の底力”触发后，德川家康并不会直接从战场上消失，而是会沿着北侧的道路步行撤退，击倒他也就是全任务的目标了。

今川／北条の章・骏河防卫战

难度：2★／7★

胜利条件 防卫今川馆；（变更后）击倒武田信玄 **败北条件** 今川氏真或玩家败走；敌武将到达今川馆

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
今川家の存亡危机	1★	击倒3名敌武将	任务触发后击破数保持在50人以下完成	金钱	–
氏真の压力	2★	用井伊直虎击倒50名敌兵、从西北砦脱出	井伊直虎的体力保持在一半以上	金钱	–
先阵きるのみ	2★	在马场信房入侵南砦前将其击倒	1分钟以内完成	金钱	–
忍びのお仕事	2★	在真田幸村和女忍者会合前将任意一人击倒	××的体力保持在一半以上	经验	–
无伤	4★	在任意角色体力降到一半以下前击倒本多忠胜	1分钟以内完成	武器	玩家操纵全体武将的体力保持在一半以上，接近本多忠胜后触发
砦の死斗	4★	击倒德川家康，从北砦中脱出	1分钟以内完成	道具	“先阵きるのみ”完成前玩家主动进入北砦
目标を捉えた家康	1★	击倒德川家康	全部敌人由××击倒	金钱	未触发“砦の死斗”的情况下完成“先阵きるのみ”
采配をふる	2★	在岛左近接近今川义元前将前者击倒	全部敌人由××击倒	经验	–
雅な大技	1★	用无双奥义击倒20名敌兵	任务触发后击破数保持在50人以下完成	金钱	–
完全防卫	3★	击倒武田信玄以外的全部敌将	××的体力保持在一半以上	武器	开战后5分钟内击倒200人
信玄公のおでまし	5★	1分钟内击倒武田信玄	全部敌人由××击倒	道具	（参见打法要点）

打法要点

想触发全任务有3个关键点——1.完成“砦の死斗”（出现“目标を捉えた家康”的话就与全任务无缘了）；2.触发并完成“完全防卫”；3.我方全员的体力始终保持在一半以上。降低敌方士气的战技是必备的，建议再换上一个有“神算”的角色。开战后不要急着杀将，待“今川家の存亡危机”任务弹出后再下手，否则事先击倒的敌将不会统计在内。之后自创主角一路北上，骑马边放无双增加杀敌数、边向家康所在的北砦挺进。东南的角色主要负责杀杂兵积攒练技槽并不断使用“神算”，今川义元则缠住马场信房即可。击倒家康后义元就可以干掉信房，自创主角向本多忠胜靠拢，而东南的角色则负责击倒幸村以及后续在东侧诘所出现的岛左近。此时敌方的士气已降低不少，用一记“梦幻”后井伊直虎可以轻松地完成50杀。完成剩余任务，待武田援军登场后就会触发“完全防卫”，尽快击倒敌将的同时派人向信玄处靠拢，本阵开门后全任务便会出现。

长宗我部の章·四万十川の战い

难度：6★

胜利条件 击倒一条兼定　**败北条件** 长宗我部元亲或本阵头败走

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
前线突破	1★	击倒小野镇幸、田原亲贤	1分钟以内完成	金钱	–
别动队の穷地	2★	击倒十时连贞、安东家忠，防止福留仪重败走	福留仪重的体力保持在一半以上	金钱	–
迫り来る风神の子	2★	在立花宗茂入侵南砦前将其击倒	全部敌人由××击倒	经验	–
迫り来る风神	2★	在高桥绍运入侵东南砦前将其击倒	全部敌人由××击倒	金钱	–
敌阵突破	1★	击倒4名敌将	××的体力保持在一半以上	金钱	–
雷神も人の亲	4★	在立花誾千代和立花道雪会合前击倒任意一人	1分钟以内完成	道具	“敌阵突破”开始后，玩家在不击倒任何敌将的前提下接近立花誾千代时触发
立花亲子进军阻止	2★	2分钟内击倒立花誾千代、立花道雪	全部敌人由××击倒	金钱	“敌阵突破”开始后，玩家击倒任意敌将时触发
魂で叫べ	4★	2分钟内达成100 Combo	1分钟以内完成	武器	–
不屈の立花	4★	在我方武将败走前击倒立花誾千代、立花宗茂	1分钟以内完成	武器	在完成“敌阵突破”时已击退立花宗茂、立花誾千代方能触发
二神の猛攻	4★	在立花道雪、高桥绍运入侵长宗我部军本阵前将两人击倒	全部敌人由××击倒	经验	在完成“魂で叫べ”时已击倒立花道雪、高桥绍运方能触发
完胜	5★	击倒一条兼定以外的全部敌将，阻止其到达退却地点	任务触发后击破数保持在50人以下完成	道具	（参看打法要点）

打法要点

本关的全任务触发限制较多，除了要保证我方NPC武将生存、长宗我部元亲的体力保持在一半以上外，在杀敌数和时间方面也有一定要求。开战后先稳步把战线向北推进，完成任务1～4后一条军城砦的各个大门就会打开。“敌阵突破”发生后就不要攻击任何敌将，先靠近地图北侧的立花誾千代触发奇袭事件，然后将她和地图东北的立花道雪尽皆击倒（这一阶段也是积累杀敌数的好时机）。这样在完成“敌阵突破”和“魂で叫べ”任务后，4个特殊敌将的后续任务才会触发。在“不屈の立花”和“二神の猛攻”尽皆完成前保证杀敌数在400以上，敌本阵开门后才能触发全任务。注意地图东侧那个始终关闭的城砦离退却地点很近，要提前派人到其北门外卡住才能顺利截杀。

长宗我部の章·四国征伐

难度：6★

胜利条件 击倒仙石秀久；（变更后）击倒羽柴秀长；击倒羽柴秀吉　**败北条件** 长宗我部元亲败走

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
反骨の狼烟	2★	击倒蜂须贺家政、前野长康	全部敌人由××击倒	金钱	–
补给线を守れ	2★	在3名工作队长入侵一宫城前将其击倒	全部敌人由××击倒	经验	–
喜冈城夺还	1★	击倒仙石秀久、夺回喜冈城	××的体力保持在一半以上	金钱	–
出鼻を挫け	4★	2分钟内击倒3名敌方援军武将	××的体力保持在一半以上	道具	–
不屈の城	2★	击倒加藤清正、福原元俊、宍户元孝，救援金子元宅	金子元宅的体力保持在一半以上	金钱	–
军师退场	4★	在羽柴秀长接近我方武将前击倒黑田官兵卫	全部敌人由××击倒	武器	–
蝙蝠の笼	2★	把羽柴秀长引进一宫城	30秒以内完成	金钱	–
高虎激昂	4★	在我方任意武将败走前击倒藤堂高虎	30秒以内完成	道具	–
三成合流阻止	2★	在石田三成、羽柴秀吉会合前击倒任意一人	全部敌人由××击倒	经验	–
持久战の备え	5★	护送输送队长前往岩仓城	谷忠澄生存的状态下完成	武器	（参见打法要点）

打法要点

在“三成合流阻止”发生时，我方全部武将生存且完成了任务1～8就能触发全任务。待玩家完成任务3后，羽柴秀长就会带着敌援军登场。除了要有人负责在一宫城附近镇守外，还需派两名角色分头向西南的城砦以及东侧的黑田官兵卫身边挺进，以提前保护金子元宅等将领。成功引诱羽柴秀长后优先击倒藤堂高虎，因为其处在奋起状态，一旦接近我方武将很容易造成伤亡。击倒羽柴秀长后秀吉带着本队登场，“三成合流阻止”触发后只要满足条件，全任务就会随即开启。我方输送队长位于地图中央偏西的城砦，由于敌方在士气上的巨大劣势，沿路基本没有威胁，只不过一旦秀吉靠近输送队长就不太会主动移动了，建议秀吉一登场时就派人上前缠住，输送队长若是不走也可以骑在马上利用侧移推他前进。

德川の章·小牧长久手の战い

难度：4★

胜利条件 击倒羽柴秀吉　**败北条件** 织田信雄或德川家康败走

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
西砦の夺还	1★	击倒池田元助、池田辉政	全部敌人由××击倒	金钱	–
前线の武将を讨て	1★	击倒堀秀政、羽柴秀次	30秒以内完成	金钱	–
不稳な砦	4★	1分钟内击倒福岛正则、压制长久手砦	全部敌人由××击倒	道具	–
中入り部队を叩け	4★	在藤堂高虎、池田恒兴、森长可入侵冈崎城前将三人击倒	××的体力保持在一半以上	武器	–
反击のとき	1★	压制羽柴军的西砦、中央砦、东砦	全部敌人由××击倒	金钱	–
真の中入り	2★	击倒石田三成、岛左近	××的体力保持在一半以上	经验	–
信雄救出	2★	击倒宁宁、加藤清正	全部敌人由××击倒	经验	–
热き门番	1★	击倒前田利家	全部敌人由××击倒	金钱	–
乐田城强袭	5★	1分钟内击倒羽柴秀吉	全部敌人由××击倒	道具	（参见打法要点）

打法要点

本关的全任务很容易触发，在完成任务1～8的基础上尽可能多地击杀敌将即可。开战后立刻把战线向北推进，派一名强力角色前去压制福岛正则所在的长久手砦，随后令其继续向东，把东侧小路的伏兵——藤堂高虎等3员敌将击退。中央3名角色分头占领城砦时，东侧角色继续向北，击倒东北角出现的宁宁和加藤清正，随后换到最西侧的角色并向后撤，回到织田信雄身边以免他在随后再次出现的宁宁和加藤清正的夹攻下败退。只要在击倒前田利家前清掉场上的所有敌将，全任务就唾手可得了！



德川の章·关ケ原の战い（改）

难度：8★

胜利条件 击倒石田三成　**败北条件** 德川家康败走或我方士气降为0

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
先锋は让れません	2★	1分钟内用井伊直虎击倒宇喜多秀家	30秒以内完成	金钱	–
无言の压力	1★	接近小早川秀秋、催促其倒戈	30秒以内完成	金钱	–
立花を击退せよ	4★	2分钟内击倒立花宗茂	全部敌人由××击倒	道具	–
忍びの炮击	1★	击倒女忍者的2个分身	全部敌人由××击倒	金钱	–
一气に加势	2★	1分钟内击倒小川佑忠、胁坂安治、朽木元纲、赤座直保	××的体力保持在一半以上	金钱	–
迷いを断つ剑	4★	达成200连击的前提下击倒吉川广家	××的体力保持在一半以上	武器	“一气に加势”结束前，玩家靠近吉川广家时触发
鬼の敌中突破	2★	在岛津义弘到达退却地点前将其击倒	全部敌人由××击倒	经验	–
舍てがまり	2★	在岛津丰久击倒50人之前将其击倒	1分钟以内完成	经验	“鬼の敌中突破”发生后触发
影踏み	4★	在女忍者接近服部半藏前将3个分身击倒	全部敌人由××击倒	道具	–
诘めの一手	2★	在岛左近从西军本阵内出击之前将其击倒	全部敌人由××击倒	金钱	–
返り咲く立花	5★	阻止立花军武将到达西军本阵	××的体力保持在一半以上	武器	（参见打法要点）

打法要点

东军的“关原·改”只有8星，但实际难度反倒比10星的西军“关原·改”要高出不少，主要是原因是大部分时间玩家都要在敌方的强化区域内作战，战斗压力可想而知。由于时限任务有家康的“智谋”就基本已经够用，建议换上有“混乱”或“恐慌”战技的角色来应对初期的困境。“无言の压力”必须要在“一气に加势”之前完成，因此开战后就要向小早川靠近。“立花を击退せよ”触发后不用盲目地杀过去，先把任务顺利4～6完成后可以降低该区域的强化等级，因此发动“智谋”后逐一完成即可。岛津义弘的相关任务出现后，必须先击倒地图西南的岛津丰久，这样义弘的强化效果便会消失。完成任务9和10后稍作等待（别杀得兴起把石田三成也干掉了），立花军就会在地图中央偏西的位置出现。此时敌方的士气已处在低谷，几乎排成一条直线的敌援军对于习惯了骑马放无双的玩家而言犹如螳臂挡车。

浅井の章・金ケ崎撤退战

难度：2★

胜利条件 阻止敌武将到达退却地点　**败北条件** 浅井长政或朝仓义景败走；10名敌武将到达退却地点

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
北の关、突贯！	1★	击倒池田胜正、突破北关	1分钟以内完成	金钱	–
南の关、突贯！	1★	击倒柴田胜家、突破南关	全部敌人由××击倒	金钱	–
中央砦、突贯！	1★	击倒明智光秀、突破中央砦东门	全部敌人由××击倒	金钱	–
荒ぶる蝶の舞	4★	1分钟内击倒浓姬	全部敌人由××击倒	道具	开战后迅速靠近浓姬后触发
不稳な静けさ	4★	在西北砦内击倒德川家康、本多忠胜	××的体力保持在一半以上	武器	尾随德川和本多进入西北砦后触发
冷や饭を食う	2★	在松永久秀接近朽木元纲前将前者击倒	1分钟以内完成	经验	–
决死の殿军	2★	3分钟内找出潜伏在森林里的羽柴秀吉并将其击倒	全部敌人由××击倒	经验	–
急がば回れ	2★	在竹中半兵卫接近朝仓义景前将前者击倒	全部敌人由××击倒	金钱	–
盟约违反	5★	击倒全部敌将	朝仓义景的体力保持在一半以上	武器	（参见打法要点）

打法要点

全任务要求我方不能有武将败走。首先玩家要在开战3分钟内靠近南侧小路的浓姬才能触发任务，由于她处在强化区域内，想要快速击倒最好提前积蓄练技槽，并用"恐慌"大幅降低敌方士气以追求秒杀。北侧角色突破关隘后不用急着深入，等砦门开启后尾随德川家康和本多忠胜进入西北砦，并等南侧的"荒ぶる蝶の舞"完成后再将此二人击倒。击杀松永久秀后南北两侧各派一人进入森林，准备搜寻羽柴秀吉的踪迹，当"急がば回れ"完成后就能触发全任务。实际上本关的难度并不高，反倒是如果玩家杀敌太快，会因为台词积压导致诸如德川家康和本多忠胜无法现身等情况。因此建议非任务相关的敌将先不要击杀，等"决死の殿军"完成后敌方的行军速度会大幅降低，而且全任务也没有时间要求，最后再逐一击倒即可。

浅井の章・野田福岛の战い

难度：2★

胜利条件 击倒织田信长；（变更后）民兵到达退却地点　**败北条件** 三好长逸、三好政康、岩成友通任意一人败走

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
野田城防卫	1★	击倒羽柴秀吉	全部敌人由××击倒	金钱	–
福岛城防卫	1★	击倒佐佐成政	全部敌人由××击倒	金钱	–
铁炮三段	2★	将佐久间信盛引诱至中央砦、阻止其接近民兵	××的体力保持在一半以上	经验	–
民兵救出	3★	击倒前田利家、救出民兵	民兵的体力保持在一半以上	武器	–
尽きない援军・壹	2★	在柴田胜家入侵福岛城前将其击倒	全部敌人由××击倒	经验	–
尽きない援军・贰	2★	在丹羽长秀、坂井政尚入侵野田城前将两人击倒	全部敌人由××击倒	金钱	–
鼓舞	4★	2分钟内击倒100名敌兵	××的体力保持在一半以上	道具	–
腹が减っては	2★	护送输送队长到达野田城	输送队长的体力保持在一半以上	金钱	–
将军御出座	1★	击倒足利义昭、明智光秀、稻叶一铁	全部敌人由××击倒	金钱	–
功劳者たち	5★	护送全部民兵到达退却地点	××的体力保持在一半以上	武器	（参见打法要点）

打法要点

触发全任务的要点是在5个民兵长尽皆生存的前提下逐步完成任务，关卡本身的难度很低，因此只要牢记5个民兵长所在的位置，并尽快击倒靠近的敌将就不算太难。在进行"铁炮三段"任务时要注意，不要闷头只顾跑，应与佐久间信盛保持一定距离他才会上钩，诱敌的同时也要派人去民兵身边击倒氏家卜全。顺利完成前9个任务后有一段空闲的时间，可用于提前压制周围的诘所。当织田信长登场后，全任务就会随之出现。羽柴秀吉、柴田胜家、前田利家会在3个脱出地点前出现，要优先击倒他们确保逃离路线。由于AI的设定，民兵会主动攻击敌兵，因此沿路护送的同时优先击倒敌队长，信长派人去纠缠一下、延缓其进军的速度就好。

浅井の章・刀根坂の战い

难度：3★

胜利条件 朝仓义景到达脱出地点　**败北条件** 浅井长政或朝仓义景败走

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
突破口	1★	击倒前波义继、富田长繁	全部敌人由××击倒	金钱	–
鬼の手	2★	击倒柴田胜家、防止朝仓道景败走	全部敌人由××击倒	经验	–
追击をかわせ	2★	击倒前田利家、阻止其接近朝仓义景	全部敌人由××击倒	金钱	–
西の伏兵	4★	在朝仓义景通过西砦前、阻止敌武将到达西砦	朝仓义景的体力保持在一半以上	武器	–
本命の策	4★	1分钟内击倒5名铁炮兵长	30秒以内完成	道具	–
血路を开け	1★	击倒竹中半兵卫	全部敌人由××击倒	金钱	–
悲しき奋战	2★	2分钟内击倒100名敌兵	××的体力保持在一半以上	经验	–
最终关门	1★	击倒羽柴秀吉	全部敌人由××击倒	金钱	–
名门の夸り	5★	防止朝仓景行、朝仓道景败走	朝仓景行的体力保持在一半以上	武器	（参见打法要点）

打法要点

3星难度下斋藤龙兴对织田信长发动突袭后战死是不可避免的，全任务与"最终关门"无关，重点是要保全朝仓景行、朝仓道景这两位NPC的性命。开战后建议优先完成"鬼の手"任务，以免柴田胜家对朝仓道景造成过多伤害。完成前两个任务后分兵两路，一人去西北敌方伏兵出现的位置提前卡位，另一人则与大部队同行，一边扫清杂兵一边压制据点；其余两名角色挡住东南的追兵即可，不过骑马的前田利家要亲自把他打下马来干掉，否则其追赶速度极快。待完成任务5～7后羽柴秀吉就会登场，NPC存生的话全任务也会很快出现。此时我方依旧可以保持一前一后的阵型，前面用强力角色斩将开路，尽快确保脱出地点，后面的角色扫清杂兵，诸如长枪兵、铁炮兵等都要优先干掉。等朝仓义景顺利脱出后全任务便会宣告完成了。

浅井の章・刀根坂の战い（真）

难度：10★

胜利条件 朝仓义景到达脱出地点；（变更后）击倒织田信长　**败北条件** 浅井长政或朝仓义景败走；（变更后）斋藤龙兴败走

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
突破口	1★	击倒前波义继、富田长繁	全部敌人由××击倒	金钱	–
鬼の手	2★	击倒柴田胜家、防止朝仓道景败走	全部敌人由××击倒	经验	–
追击をかわせ	2★	在前田利家接近朝仓义景前将前者击倒	全部敌人由××击倒	金钱	–
西の伏兵	4★	在朝仓义景通过西砦前阻止敌武将到达西砦	朝仓义景的体力保持在一半以上	武器	–
本命の策	4★	1分钟内击倒5名铁炮兵长	30秒以内完成	道具	–
血路を开け	1★	击倒竹中半兵卫	全部敌人由××击倒	金钱	–
悲しき奋战	2★	2分钟内击倒100名敌兵	××的体力保持在一半以上	经验	–
义に殉ず	2★	护送斋藤龙兴接近织田信长	斋藤龙兴的体力保持在一半以上	金钱	–
挟击	1★	击倒羽柴秀吉、黑田官兵卫	全部敌人由××击倒	金钱	–
虎の子	2★	与岛左近会合	30秒以内完成	金钱	–
浅井军复活	1★	1分钟内压制3个诘所	全部敌人由××击倒	金钱	–
义兄上决着	5★	2分钟内击倒织田信长以外的所有敌将	××的体力保持在一半以上	道具	（参见打法要点）

打法要点

10星难度的刀根坂之战前半段并没有变化，区别在于斋藤龙兴发动拼死突击时会触发"义に殉ず"的任务，此时要派人全程护送他靠近织田信长。前期在完成任务的同时建议多抽身击杀一下敌将，尽量避免我方的其他大众脸角色败走，东南阻挡追兵的角色则需提前撤出一人为之后护送龙兴做准备。龙兴发动突击后是难点所在，因为他非常脆弱，还是推荐一人斩将开路、一人尾随清兵的战术才能确保他安全挺进，西北方冲过来的秀吉和官兵卫派一名角色挡住即可。完成"义に殉ず"后朝仓军开始反击，任务10、11则随着武田援军的到来开启，迅速完成后就能迎来全任务了。



明智の章·本能寺の变

难度：4★

胜利条件 击倒织田信长　**败北条件** 明智光秀败走

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
先行部队击破	1★	击倒高桥虎松、村田吉五	1分钟以内完成	金钱	–
弓矢の抵抗	1★	击倒5名弓兵长	全部敌人由××击倒	金钱	–
援军到来	2★	在汤浅甚介、小仓松寿会合前击倒任意一人	1分钟以内完成	金钱	–
妻の意地	1★	击倒浓姬	全部敌人由××击倒	金钱	–
本能寺炎上	4★	击倒3名火计兵长、阻止其到达火计地点	1分钟以内完成	道具	–
最后の务め	4★	击倒森兰丸、阻止其到达火计地点	30秒以内完成	道具	"本能寺炎上"成功后触发
二条御所からの援军	1★	击倒村井贞胜、毛利良胜、福富秀胜	1分钟以内完成	金钱	–
父を助けに	2★	在织田信忠到达本堂前将其击倒	全部敌人由××击倒	经验	–
散りゆくさだめ	3★	击倒森兰丸	1分钟以内完成	经验	"最后の务め"失败后触发
魔王を讨つ	4★	1分钟内击倒织田信长	30秒以内完成	武器	（参见打法要点）
魔王を超える意志	5★	1分钟内用明智光秀击倒织田信长	30秒以内完成	武器	（参见打法要点）

打法要点

全任务要求玩家操纵的角色中有明智光秀且体力始终保持在一半以上，我方全部武将生存。在进行任务1～4时注意压制周边的诘所，控制一下敌兵数量。中期的难点在于"本能寺炎上"，最西边的火计兵长距离目标地点非常近，惟有提前站位才能截杀成功。随后触发的"最后の务め"也同样如此，要优先派人挡在兰丸所在区域的南侧门口。一旦这两个任务没完成，全任务也就无缘了。随后记得让角色冲向东南角的诘所阻截织田信忠，在本能寺正殿的大门开启前击倒外围的全部敌将（注意信长的东北侧还有一个管屋长赖，比较容易漏掉），就能成功触发"魔王を超える意志"。如果任意条件不满足则发生"魔王を讨つ"，即该任务是与全任务相互冲突的。

明智の章·山崎の战い

难度：4★

胜利条件 击倒羽柴秀吉；（变更后）明智光秀到达退却地点　**败北条件** 明智光秀或本阵头败走

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
天王山への道·壹	1★	击倒中川清秀	全部敌人由××击倒	金钱	–
天王山への道·贰	1★	击倒高山重友	全部敌人由××击倒	金钱	–
天王山夺取	1★	击倒加藤清正、福岛正则、蜂须贺小六	1分钟以内完成	金钱	–
战况一转	3★	击倒宁宁、池田恒兴，防止津田信春败走	津田信春的体力保持在一半以上	经验	–
さらなる奇袭	3★	在石田三成入侵明智本阵前将其击倒	全部敌人由××击倒	武器	–
官兵卫の奇策	2★	2分钟内诱导松田政近、伊势贞兴前往退避地点	松田政近的体力保持在一半以上	金钱	–
完全退避	1★	玩家从天王山撤离	30秒以内完成	金钱	–
殿军	2★	2分钟内防止御牧兼顯败走	御牧兼顯的体力保持在一半以上	金钱	–
脱出地点封锁	2★	在加藤清正击倒100人之前将其击倒	全部敌人由××击倒	金钱	–
子飼いの追い讨ち	5★	在石田三成、福岛正则到达退却地点前将两人击倒	1分钟以内完成	道具	（参见打法要点）

打法要点

4星难度山崎之战的要点在于保证包括津田信春、御牧兼顯在内的NPC武将生存10名以上，并在玩家的血量没有降到过一半以下的前提下逐步完成任务。初期先派两名角色分兵攻打天王山（但不用急着压制），明智光秀去我方本阵外击杀敌将、减缓NPC武将的压力，杂贺孙市则向东南提前进入津田信春所在的南砦。"战况一转"触发的同时石田三成也会从地图东侧突然出现，记得派光秀过去截杀，待把任务4、5完成后再压制天王山。"官兵卫の奇策"略有些麻烦，因为游戏的AI设定，NPC往往会无视任务目标积极地攻击敌人，进而越跑越远（笔者打这关时大众脸武将甚至直接跳到山崖下杀敌了），故保险起见是在开战时让明智光秀把天王山东侧山崖下的杂兵清掉。在确保NPC安全的前提下稳步完成8个任务后就能触发全任务，建议带上有"坚阵"或"绝阵"战技的角色，在前中期积极强化我军防御力以免有人员伤亡。

明智の章·山崎の战い（真）

难度：10★

胜利条件 击倒羽柴秀吉　**败北条件** 明智光秀或本阵头败走

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
天王山への道·壹	1★	击倒中川清秀	全部敌人由××击倒	金钱	–
天王山への道·贰	1★	击倒高山重友	全部敌人由××击倒	金钱	–
天王山夺取	1★	击倒加藤清正、福岛正则、蜂须贺小六	1分钟以内完成	金钱	–
战况一转	3★	击倒宁宁、池田恒兴，防止津田信春败走	津田信春的体力保持在一半以上	经验	–
さらなる奇袭	3★	在石田三成入侵明智本阵前将其击倒	全部敌人由××击倒	武器	–
官兵卫の奇策	2★	2分钟内诱导松田政近、伊势贞兴前往退避地点	松田政近的体力保持在一半以上	金钱	–
完全退避	1★	玩家从天王山撤离	30秒以内完成	金钱	–
逆转の秘策	4★	护送传令兵到达天王山北门	××的体力保持在一半以上	经验	
不屈の攻击	1★	击倒加藤清正	全部敌人由××击倒	金钱	
天王山夺还	1★	击倒黑田官兵卫、织田信孝	1分钟以内完成	金钱	
守りにいくよ、おまえさま	4★	在宁宁到达羽柴军本阵前将其击倒	全部敌人由××击倒	道具	–
历史が变わるとき	5★	用明智光秀以无双奥义击倒羽柴秀吉	1分钟以内完成	武器	（参见打法要点）

打法要点

10星难度下全任务条件与4星版本相同，但强制要求玩家使用的角色中有明智光秀。前半段打法一致，依旧需要保护好我方的NPC角色并保证自己的血量。当战斗过半、天王山被羽柴军占领后，并不会出现敌方偷袭本阵事件，光秀也决定重夺天王山。"逆转の秘策"任务中传令兵的血量极少（高难度下敌将一击就会毙命），沿路则会出现大量敌将，一定要发动"绝阵"并全程跟随护送，否则稍有疏忽他就会败走。加藤清正依旧是从东南角出现，不过没有100人的限制条件。骗开山门后迅速压制天王山，杂贺孙市则到南端的渡口待机以准备堵截再度登场的宁宁。待羽柴本阵开门、秀吉出阵后全任务就会出现。



伊达の章·人取桥の战い

难度：7★

胜利条件 击倒二本松国王丸；（变更后）击倒佐竹义重　**败北条件** 伊达政宗败走；（变更后）佐竹义重到达退却地点

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
电击作战	2★	比高玉常赖先到达北砦	30秒以内完成	经验	–
砦压制	1★	击倒新城信常	全部敌人由××击倒	金钱	–
怒りの铳口	2★	1分钟内击倒50名敌兵	××的体力保持在一半以上	金钱	–
要所防卫	2★	在梶原政景、相马盛胤入侵西砦前将两人击倒	全部敌人由××击倒	金钱	–
左月の意地	4★	击倒滏田十郎、岩城常隆，防止鬼庭左月败走	全部敌人由××击倒	武器	–
一时退却せよ	2★	击倒石川昭光、白川义亲，援护留守政景撤退	全部敌人由××击倒	经验	–
内部分裂	3★	2分钟内击倒小野崎义昌	全部敌人由××击倒	道具	–
仇敌	1★	在二本松国王丸退回二本松城前将其击倒	全部敌人由××击倒	金钱	–
冷静に追い诘めろ	1★	压制敌方的4个诘所	××的体力保持在一半以上	金钱	–
全员击破	5★	击倒佐竹义重以外的全部敌将	××的体力保持在一半以上	道具	（参见打法要点）

打法要点

本关初期只能配置3人，杂贺孙市会在战斗中途赶来支援，全任务的重点则在于确保我方全部武将生存。完成"电击作战"后迅速派自创主角前往西北的二本松城外，这样当敌援军出现时便于骑马放无双、迅速累积杀敌数。"左月の意地"和"一时退却せよ"这两个任务较为关键，援护不及时的话很可能造成武将败走，我方其他将领则大多在安全地带，只要注意顺路压制一下诘所就不会有太大危险。第二波援军出现后西北的二本松国王丸就会杀出来，注意不要太快击倒他，待完成"内部分裂"、剧情过后他就会往回撤退，此时再上前击倒他就能触发全任务了。"冷静に追い诘めろ"虽然和全任务无关，但完成后可以令敌方全军的移动速度低下。

伊达／北条の章・忍城攻め

难度：8★

胜利条件 击倒石田三成 **败北条件** 甲斐姬败走或玩家败走

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
侦查救出	2★	击倒池田辉政、浅野长吉，防止松田直秀败走	松田直秀的体力保持在一半以上	金钱	–
背后の混乱	2★	1分钟内击倒宇喜多秀家、吉川广家	××的体力保持在一半以上	金钱	–
堤防修复阻止	4★	在2名工作队长入侵北砦或中央砦前将其击倒	全部敌人由××击倒	道具	–
邪气な配	1★	击倒直江兼续	全部敌人由××击倒	金钱	–
堤防へ	1★	击倒大谷吉继	1分钟以内完成	金钱	“堤防修复阻止”任务失败后触发
进军护卫	2★	护送笠原政尧、壬生义雄前往北砦	笠原政尧的体力保持在一半以上	经验	–
猛将乱舞	4★	2分30秒内用甲斐姬击倒100名敌兵	××的体力保持在一半以上	道具	–
强敌登场	4★	2分钟内击倒真田幸村、女忍者	全部敌人由××击倒	武器	“猛将乱舞”成功后触发
忍城袭击	2★	在加藤嘉明、胁坂安治入侵忍城前将两人击倒	1分钟以内完成	经验	–
战人庆次	1★	击倒前田庆次	1分钟以内完成	金钱	–
绝对守る	5★	击倒石田三成，防止我方武将败走	全部敌人由××击倒	武器	（参见打法要点）

打法要点

全任务要求我方全程没有武将败走，初期甲斐姬和成田长亲是无法操作的。开战后南侧风魔处的任务虽然有时间限制，但由于并不处在强化区域，故战斗比较轻松，应优先解救北砦的松田直秀。虽然“堤防へ”成功后也能令堤防崩溃，但想要触发全任务还是得把目标锁定在“堤防修复阻止”任务上，完成后甲斐姬两人就可以控制了。

“进军护卫”时让甲斐姬出来护送，因为随后就要迎来100人的击倒任务（忍城东侧就有50人）；成田长亲要留守在城中，风魔小太郎则赶往东侧诘所，准备迎击随后出现的幸村。也可以考虑把成田长亲换成任意忍者角色，这样在“忍城袭击”任务中便能利用北侧的石台快速移动、击倒两名敌将。最后敌方本阵开门时，全任务会和“战人庆次”同时出现。

伊达の章・葛西大崎一揆

难度：8★

胜利条件 击倒蒲生氏乡 **败北条件** 本阵头、伊达政宗或玩家败走，或我方武将败走3人以上

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
味方援护・壹	2★	击倒宇喜多秀家、与杂贺孙市会合	1分钟以内完成	金钱	–
味方援护・贰	2★	击倒大野治长、与伊达成实会合	1分钟以内完成	金钱	–
东砦死守	4★	到战斗结束前守住东砦	守备头的体力保持在一半以上	经验	–
半藏探索	4★	2分钟内找出并击倒潜伏在南之森的服部半藏	任务触发后击破数保持在50人以下完成	道具	–
成田の怒り	1★	击倒甲斐姬	全部敌人由××击倒	金钱	–
忠胜の武	4★	在本多忠胜突破南之关前将其击倒	1分钟以内完成	武器	–
左近の强袭	4★	在岛左近突破东南砦前将其击倒	1分钟以内完成	经验	–
家康击破	1★	击倒德川家康	全部敌人由××击倒	金钱	–
三成击破	1★	击倒石田三成	全部敌人由××击倒	金钱	–
完全撤退	5★	援护我方全体武将到达退却地点	××的体力保持在一半以上	武器	（参见打法要点）

打法要点

本关伊达政宗强制出击，杂贺孙市和伊达成实在战斗初期并不受控制，需要完成两个“味方援护”任务后才能操作。全任务的前提是我方没有武将败走，由于“东砦死守”的时限是整场战斗，建议前期专门派一人在城砦附近清兵。“半藏探索”任务中会有不少忍者头干扰、服部半藏的位置随机，不过还好树林的范围并不大，击倒半藏后让另一名角色返回我方东砦附近辅助防守，并准备第一时间截杀从东砦西南诘所出现的岛左近，否则后者骑马飞奔很快就会令“左近の强袭”任务失败。在保证东砦守备头安全的前提下逐步击倒几位知名武将（家康或三成留到最后击破），待任务全部完成后全任务就会随着敌方的援军一同出现。



伊达之章・葛西大崎一揆（真）

难度：10★

胜利条件 击倒蒲生氏乡；（变更后）击倒丰臣秀吉 **败北条件** 本阵头、伊达政宗或玩家败走，或我方武将败走3人以上

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
味方援护・壹	2★	击倒宇喜多秀家、与杂贺孙市会合	1分钟以内完成	金钱	–
味方援护・贰	2★	击倒大野治长、与伊达成实会合	1分钟以内完成	金钱	–
东砦死守	4★	到战斗结束前守住东砦	守备头的体力保持在一半以上	经验	–
半藏探索	4★	2分钟内找出并击倒潜伏在南之森的服部半藏	任务触发后击破数保持在50人以下完成	道具	–
成田の怒り	1★	击倒甲斐姬	全部敌人由××击倒	金钱	–
忠胜の武	4★	在本多忠胜突破南之关前将其击倒	1分钟以内完成	武器	–
左近の强袭	4★	在岛左近突破东南砦前将其击倒	1分钟以内完成	经验	–
家康击破	1★	击倒德川家康	全部敌人由××击倒	金钱	–
三成击破	1★	击倒石田三成	全部敌人由××击倒	金钱	–
天下取り	2★	用伊达政宗击倒丰臣秀吉	××的体力保持在一半以上	金钱	–
完全胜利	5★	我方武将败走前击倒丰臣秀吉以外的所有敌将	××的体力保持在一半以上	道具	（参见打法要点）

打法要点

由于10星版本下伊达政宗在初期也是无法操作的，因此需要自创主角骑一匹快马迅速完成前期的援护任务。全任务出现的前提条件同样是我方武将无败走以及东砦未被占领，因此之后的打法与8星难度基本相同，但少一人更要求玩家跑位的速度和杀敌的效率，否则后期是很难保住NPC的。建议换一个有“坚阵”或“绝阵”的角色，活用战技来延长大众脸武将的存活时间，必要时刻还可以用协力战技“复活”来进行全体补血。待击倒家康和三成后敌援军出现时发生变化，丰臣秀吉直接在我方本阵内登场，此时方能切换操纵政宗。全任务会紧随着“天下取り”出现，因此不要急着击倒秀吉，让其余三人快马加鞭清掉包括蒲生氏乡在内的全部敌将即可。

武田の章・三方ヶ原の战い（真）

难度：10★

胜利条件 击倒德川家康 **败北条件** 武田信玄败走；（变更后）德川家康到达滨松城

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
虎を诱う	2★	把井伊直虎引入北之关	任务触发后击破数保持在50人以下完成	金钱	–
猪を诱う	2★	在击倒稻姬前，先击倒松井忠次	30秒以内完成	金钱	–
鹤翼の阵破れたり	1★	击倒4名敌武将	××的体力保持在一半以上	金钱	–
三河魂を碎け	2★	2分钟内击倒100名敌兵	××的体力保持在一半以上	金钱	–
影、现る	4★	在服部半藏接近武田胜赖前将前者击倒	30秒以内完成	武器	靠近从东北出现的服部半藏后触发
德川の结束	2★	2分钟内击倒3名影武者	任务触发后击破数保持在50人以下完成	经验	–
影、再び	4★	在服部半藏接近武田信玄前将前者击倒	30秒以内完成	道具	–
追分桥の忠胜	2★	1分钟内击倒本多忠胜	全部敌人由自创主角击倒	金钱	–
织田の援军	1★	击倒泷川一益、佐久间信盛、平手泛秀	自创主角的体力保持在一半以上	金钱	–
家康の护卫	2★	在德川家康、鸟居元忠会合前击倒任意一人	1分钟以内完成	经验	–
孤独な家康	5★	击倒全部敌将	××的体力保持在一半以上	道具	（参见打法要点）

打法要点

首先要说明的是，无论浅井之章的3星三方原、亦或武田之章的6星三方原，都是无法触发全任务的，因为武田信玄会受到服部半藏的偷袭而强制撤退，故这里只写10星版本的攻略要点。全任务的重点是我方全部武将生存，且杀敌数突破500。前期自创主角负责用骑马无双积攒杀敌数，真田幸村守在中央偏东的砦门附近，岛左近完成“猪を诱う”后迅速向东北移动，在那里的诘所等待服部半藏，否则他靠近武田胜赖后就会令后者强制撤退。“德川の结束”发生后服部半藏也会在该砦附近出现（具体位置随机），注意控制信玄远离这一区域，“影、再び”也是3星和6星难度下绝对不会出现的任务。几个有时限的任务过程中要开“神算”来延长清兵的时间，在完成“追分桥の忠胜”前要确保杀敌数在500以上。当鸟居元忠与大久保忠佐一同登场，全任务就会同“家康の护卫”一起触发（普通情况下只有鸟居一人）。

武田の章・长篠の战い

难度：7★

胜利条件 击倒织田信长；（变更后）武田胜赖到达退却地点 **败北条件** 武田胜赖或玩家败走

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
背水の阵	2★	护送三枝守友前往南之关	三枝守友的体力保持在一半以上	经验	–
中央砦制压	1★	击倒丹羽长秀、泷川一益，压制中央砦	1分钟以内完成	金钱	–
丸山砦制压	4★	在武田骑马队突破防马栅前击倒佐久间信盛、佐佐成政	1分钟以内完成	武器	–
南砦制压	4★	在武田骑马队突破防马栅前击倒鸟居元忠、大久保忠世	1分钟以内完成	道具	–
最强の武	2★	在武田骑马队败走前击倒本多忠胜	全部敌人由××击倒	经验	–
武は忠胜のみに非ず	1★	击倒柴田胜家	全部敌人由××击倒	金钱	–
决死の觉悟	2★	击倒5名铁炮兵长，防止武田骑马队全灭	1分钟以内完成	金钱	–
北西の追击阻止	4★	在织田信忠、河尻秀隆入侵丸山砦前将两人击倒	1分钟以内完成	道具	–
南东の追击阻止	1★	击倒神原康政、石川数正	全部敌人由××击倒	金钱	–
撤退命令	5★	护卫我方全部武将到达退却地点	武田胜赖的体力保持在一半以上	武器	（参见打法要点）

打法要点 本关的重点是在保证除强制战死的武将以外的NPC全部存活，并完成所有任务，另外还有一个隐藏条件是压制奥平贞能所在的长篠城。战斗中我方的甘利信康、马场信房会因为剧情而战死，武田信丰和穴山信君则会强制撤退，玩家的目标是保护除此4人外的其他武将。前期就要风驰电掣地压制掉北侧的丸山砦和南砦，中央砦初始士气较高，建议留在最后，南侧的护送任务结束后直接拍马冲向长篠城并第一时间压制。武田骑马队冲垮防马栅后便会发生强制事件，建议此阶段用“坚阵”或“绝阵”提升防御力，并快速完成任务5～7。马场信房牺牲后武田胜赖就会开始撤退，如果我方NPC悉数存生，全任务便会在此时出现，但由于地图上出现大量敌援军，而且还有两个追击任务，因此切不可大意，推荐连续用强化防御力的战技进行保护。

上杉の章・手取川の战い

难度：7★

胜利条件 击倒柴田胜家 **败北条件** 上杉谦信或玩家败走；（变更后）上杉景胜败走

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
孤立武将	1★	击倒藤堂高虎、堀秀政	全部敌人由××击倒	金钱	–
鬼の援护	4★	击倒蜂须贺小六、稻叶一铁，防止鬼小岛弥太郎败走	鬼小岛弥太郎的体力保持在一半以上	道具	–
秀吉の撤退阻止	2★	在羽柴秀吉到达退却地点前将其击倒	1分钟以内完成	经验	–
利家の迷い	4★	在织田援军第二阵到来前击倒前田利家	全部敌人由××击倒	武器	“秀吉の撤退阻止”发生后玩家接近前田利家时触发
佐久间盛政进军	2★	在佐久间盛政接近甘粕景持前将前者击倒	1分钟以内完成	金钱	–
中央砦死守	2★	在不破光治、酒井忠次入侵中央砦前将两人击倒	全部敌人由××击倒	金钱	–
邪を払う	4★	用上杉谦信击倒浓姬	1分钟以内完成	经验	堰决堤后玩家用上杉谦信接近浓姬时触发
妖艳なる诱い	4★	击倒浓姬、防止上杉谦信败走	全部敌人由××击倒	武器	堰决堤后玩家操纵的角色中没有上杉谦信，谦信接近浓姬时触发
松任城防卫	2★	在泷川一益入侵松任城前将其击倒	1分钟以内完成	金钱	–
一骑讨ち	2★	用无双奥义击倒前田庆次	全部敌人由××击倒	金钱	–
神速	5★	在明智光秀突破西砦前将其击倒	1分钟以内完成	道具	（参见打法要点）

打法要点 本关的限制条件稍多，除了要保证我方全部武将无败走外，上杉谦信的体力不能低于一半以下，且敌方从未进入过东北角的松任城。由于浓姬相关任务的特殊性，玩家必须选用谦信参战，即“妖艳なる诱い”与全任务相违背。刚开战时因为水位的影响，我方4名角色需要各自为战，高难度下救援鬼小岛弥太郎一定要第一时间进行，否则他很快便会败走。在“秀吉の撤退阻止”任务中记得先去靠近前田利家触发任务，完成则可以等到击退秀吉后再折返回来。当织田援军第二阵到来时发生剧情——河堰决堤、水位下降，此时便可以操纵谦信靠近浓姬了。在织田援军第三阵登场后，泷川一益会出现在西北角，派人击杀的同时也要清一下周围的敌将，免得他们跑入松任城。明智光秀登场的位置是西南砦的东北诘所，击倒前田庆次后拍马赶去绰绰有余。

真田の章・第一次上田城の战い

难度：7★

胜利条件 击倒德川家康 **败北条件** 真田昌幸败走；（变更后）德川家康到达退却地点

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
下ごしらえ	1★	击倒3名敌将	1分钟以内完成	金钱	–
信之の挑发	2★	2分钟内让真田信之退回东城下町	真田信之的体力保持在一半以上	金钱	–
勇ましき姬武者	2★	用真田信之击倒稻姬	1分钟以内完成	金钱	–
火あぶり	2★	在敌将到达上田城前，点燃城下町的4处火药箱	任务触发后击破数保持在50人以下完成	金钱	–
铁壁の守り	4★	1分钟内击倒本多忠胜	××的体力保持在一半以上	道具	–
万全の备え・壹	2★	2分钟内点燃南砦的火药箱	1分钟以内完成	金钱	–
万全の备え・贰	4★	2分钟内点燃东砦的火药箱	1分钟以内完成	道具	“万全の备え・壹”发生后玩家接近东砦时触发
もののけの仕业	2★	在南砦内击倒井伊直虎	1分钟以内完成	经验	–
クモの子を散らすように	2★	2分钟内击倒100名敌兵	1分钟以内完成	经验	–
驱けつこ胜负	2★	在服部半藏入侵上田城前将其击倒	1分钟以内完成	金钱	–
上田城の退き口	5★	在德川家康到达退却地点前将其击倒	1分钟以内完成	道具	（参见打法要点）

打法要点 全任务的触发要点是不能让敌方入侵上田城，并且对于时间和杀敌数都有要求。建议战前把真田信之和女忍者的位置对调，这样可以节省不少时间，而且击倒稻姬的任务也不会强制要求由信之来完成。开战后自创主角和女忍者分别向南杀敌，不用等敌将进入城下町。完成“勇ましき姬武者”后让信之与幸村分别点燃两个城下町的火药箱，随后要派一名强力角色前去迎战本多忠胜。“万全の备え・壹”触发后不用急着完成，开“神算”并让一名角色去东砦触发另一侧的任务，把杀敌数提升上来后再点燃两处火药箱。南砦内的角色原地不动，井伊直虎和服部半藏会在附近依次出现。“驱けつこ胜负”任务过后，在“クモの子を散らすように”完成时确保杀敌数在500以上，这样德川家康才会开始撤退。

上杉の章・会津讨伐追击战

难度：10★

胜利条件 击倒德川家康 **败北条件** 上杉景胜败走或德川家康到达退却地点

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
先手必胜	2★	3分钟内击倒大久保忠佐、松平康忠	全部敌人由××击倒	金钱	–
高虎の策	2★	在藤堂高虎入侵北砦前将其击倒	全部敌人由××击倒	金钱	–
忠胜突击	2★	在本多忠胜入侵东砦前将其击倒	全部敌人由××击倒	金钱	–
予期せぬ增援	2★	在伊达政宗军入侵中央北砦前将5名敌将击倒	××的体力保持在一半以上	经验	–
退路封锁	4★	2分钟内击倒井伊直虎	全部敌人由××击倒	道具	–
正则突击	4★	在福岛正则入侵中央砦前将其击倒	30秒以内完成	道具	玩家接近福岛正则后触发
南の关を封锁せよ	3★	击倒稻姬	全部敌人由××击倒	武器	玩家接近稻姬后触发
黑の暗跃	4★	2分钟内找出兵击倒服部半藏	全部敌人由××击倒	经验	–
决死の突击	5★	击倒德川家康以外的武将，阻止其入侵上杉本阵	××的体力保持在一半以上	武器	（参见打法要点）

打法要点 虽说是10星难度，但全任务却不难触发，要点是从完成“退路封锁”开始、到完成“南の关を封锁せよ”的时间较短。本身不少任务就都有时间限制，因此会“神算”的直江兼续正好派上用场，再加上坑道口是必须下马的，不妨带一个会“俊足”战技的角色加快我方的移动速度。井伊直虎的任务触发后不要急着过去，先把任务1～4完成后再将她击倒，这样德川家康就会开始进军。此后推荐玩家全程使用“神算”，“黑の暗跃”发生时服部半藏会在地图上提示的3个点位中的随机一个出现，要走到该点位站一会儿才能确定他是否隐藏于此。3名武将分头寻找半藏的同时，另一个角色向南接近福岛正则和稻姬，顺利触发两个击破任务。待以上任务尽皆完成后，如果本多忠胜和藤堂高虎在我军本阵附近出现，就说明全任务已经成功触发。

毛利の章・上月城の战い

难度：7★

胜利条件	击倒尼子胜久；（变更后）击倒羽柴秀吉	败北条件	毛利辉元或毛利元就败走；（变更后）羽柴秀吉到达退却地点

战场任务	难度	任务说明	奖励条件	奖励	备注
防卫前线	1★	击倒立原久纲、津森幸俊、龟井兹矩	1分钟以内完成	金钱	–
挑发	1★	叩击大鼓、向敌人挑衅	1分钟以内完成	金钱	–
挑发成功	1★	击倒尼子氏久、尼子通久	××的体力保持在一半以上	金钱	–
とどめの兵粮攻め	4★	1分钟内击倒神西元通、压制兵粮库	全部敌人由××击倒	武器	–
防卫前线奇袭	4★	在羽柴秀长、细川藤孝、荒木村重突破防卫前线前将三人击倒	1分钟以内完成	道具	–
高虎激怒	2★	在藤堂高虎入侵毛利本阵前将其击倒	××的体力保持在一半以上	经验	玩家击倒羽柴秀长后触发
兵粮攻め	4★	在黑田官兵卫和工作队长入侵兵粮库前将两人击倒	1分钟以内完成	道具	“とどめの兵粮攻め”成功、“防卫前线奇袭”结束后触发
尼子への忠诚	1★	击倒山中鹿介	1分钟以内完成	金钱	–
尼子の最期	1★	击倒尼子胜久	全部敌人由××击倒	金钱	–
この身を盾に	2★	击倒竹中半兵卫	全部敌人由××击倒	经验	–
歼灭	5★	击倒全部敌将	1分钟以内完成	武器	（参见打法要点）

打法要点 只要在吉川元春、小早川隆景未败走的前提下完成任务1～10，并保证击破数在300以上就能触发金任务了。开战后毛利元就直奔东岩，其他人分头击倒面前的武将。在“挑发”时需要不断攻击大鼓，直到尼子胜久忍不住派兵出击。随后无视东北出现的氏久、通久，快速杀奔兵粮库，其他三名角色在防线前要道上站好位置，准备阻挡羽柴的援军。之后按部就班地进行各个任务即可，值得注意的是“兵粮攻め”任务中东侧工作兵长的移动速度很快，由于本关的特殊地形，坑道内无法直接骑马冲入，要赶路的话还是多用战技“俊足”。完成“この身を盾に”后大门开启的同时，西北的退却地点前出现新的敌援军就表示金任务已触发。

资料列表

武将名	专属武器1		专属武器2	
	武器名称	对应关卡	武器名称	对应关卡
自创男主角	七代伊坐那岐	德川之章・大坂夏の阵	天裂祸津日刀	丰臣之章・大坂夏の阵
自创女主角	贰天伊坐那美	德川之章・大坂夏の阵	地裂濑织田津剑	丰臣之章・大坂夏の阵
真田幸村	炎枪索戋鸣	真田之章・大坂夏の阵（丰臣军）	神枪五十猛尊	武田之章・三方ヶ原の战い（真）
前田庆次	天之琼鉾	上杉之章・长谷堂の战い	天之广矛	上杉之章・会津讨伐追击战
织田信长	蛇之麁正	织田之章・本能寺の変	第六天玻璃	织田之章・本能寺の変（真）
明智光秀	灵剑布都御魂	织田之章・金ヶ崎撤退战	神剑平国	明智之章・山崎の战い
上杉谦信	天业云	上杉之章・第三次川中岛の战い	圆光毗沙门天	上杉之章・手取川の战い
阿市	木花开耶・簪	织田之章・桶狭间の战い	琉璃弁天・长	浅井之章・刀根坂の战い
阿国	日向天锢女	外传・缘结び神社の战い	宝藏吉花天	宁宁之章・おねね样乱入战
女忍者	绝不知火	真田之章・第二次上田城の战い（西军）	坏闪黑暗天女	真田之章・大坂冬の阵（丰臣军）
杂贺孙市	狱炎火具土	伊达之章・长谷堂の战い	阎镜天尾羽张	伊达之章・葛西大崎一揆
武田信玄	天孙降临	武田之章・第四次川中岛の战い	不生不灭	武田之章・关东三杰对天下三杰
伊达政宗	大霸狩	伊达之章・小田原讨伐	双龙阿修罗	伊达之章・人取桥の战い
浓姬	蛭舒	织田之章・桶狭间の战い	蝮蛇	织田之章・稻叶山城の战い
服部半藏	暗牙黄泉津	德川之章・天正伊贺の乱	冥穿黑牛天	德川之章・伏见城の战い
森兰丸	神剑カムド	织田之章・本能寺の変	护法竹刀	外传・京洛倾奇の乱
丰臣秀吉	三贵宇津皇子	丰臣之章・小田原讨伐	三界金猿文殊	丰臣之章・小牧长久手の战い
今川义元	意富加牟豆美	外传・东西无双决战（东军）	凤眼光明遍照	今川之章・骏河防卫战
本多忠胜	斗尖荒霸吐	外传・东西无双决战（东军）	烈枪降阎魔	德川之章・关ヶ原の战い
稻姬	天之麻迦古弓	真田之章・第二次上田城の战い（东军）	清丽爱弓	真田之章・大坂冬の阵（德川军）
德川家康	煌刃护加武	德川之章・大坂夏の阵	东照葵火祭	德川之章・关ヶ原の战い（改）
石田三成	志那都神扇	丰臣之章・伏见城の战い	神游扇	丰臣之章・忍城攻め
浅井长政	倭王八千戟	外传・缘结び神社の战い	御伽骑士・市	浅井之章・刀根坂の战い（真）
岛左近	猛壬那刀	丰臣之章・小牧长久手の战い	明丘居士刀	丰臣之章・伏见城の战い
岛津义弘	大槌伊武岐	丰臣之章・柳川攻防战	武偰槌	外传・东西无双决战（西军）
立花闇千代	天雷磐长	丰臣之章・九州征伐	雷刃鸣神	外传・毛利元就の变
直江兼续	神直毗御剑	上杉之章・御馆の乱	护法夜叉罗刹	上杉之章・忍城攻め
宁宁	丰玉翔小太刀	丰臣之章・山崎の战い	宝鸟心眼太刀	宁宁之章・ガラシャ救出战
风魔小太郎	暗御津破	北条之章・关东出兵	风雷双头	北条之章・忍城攻め
前田利家	苇原火远理命	织田之章・姊川の战い	正胜々速日	织田之章・长篠の战い
长宗我部元亲	天津瓮三味星	织田之章・木津川口の战い	蝙蝠髑髅	长宗我部之章・四万十川の战い
加拉夏	伊豆能卖钏	织田之章・木津川口の战い	神皇产钏	外传・ガラシャの乱
柴田胜家	金刚武斧	织田之章・手取川の战い	雷公武神斧	外传・有冈城の战い
加藤清正	虎刃火广金	德川之章・柳川攻防战	三披罗猛虎刃	丰臣之章・贱ヶ岳の战い
黑田官兵卫	黄泉户大神	丰臣之章・四国征伐	鬼哭泉门塞	德川之章・柳川攻防战
立花宗茂	天御柱神咆哮	丰臣之章・柳川攻防战	风刃神风	丰臣之章・关ヶ原の战い（改）
甲斐姬	龙刃八岐大蛇	真田之章・大坂冬の阵（丰臣军）	神刃甲斐弁罗	丰臣之章・大津城の战い
北条氏康	戒杖刀天常立	北条之章・河越夜战	灭杖刀国常立	北条之章・骏河防卫战
竹中半兵卫	十二方八将针	浅井之章・稻叶山城の战い	神针娑竭罗	织田之章・姊川の战い
毛利元就	阳神八咫乌	毛利之章・严岛合战	金仙鸦天狗	毛利之章・上月城の战い
绫御前	天轮圣巫杖	上杉之章・第三次川中岛の战い	皇杖诃梨帝母	上杉之章・会津讨伐追击战
福岛正则	执金刚神杵	德川之章・关ヶ原の战い	斗棍天手力雄	丰臣之章・九州征伐
藤堂高虎	冻刃月读	浅井之章・野田福岛の战い	雷神兴云龙王	德川之章・大坂冬の阵
井伊直虎	战音倭姬	今川之章・骏河防卫战	神音奥津姬	真田之章・大坂夏の阵（德川军）
柳生宗矩	八意思兼太刀	德川之章・关ヶ原の战い	不动智神妙刀	长宗我部之章・四国征伐

专属武器

想要取得角色的专属武器有两个条件：1.与该角色间的友好度到达“亲密”；2.带着该角色出战并完成对应关卡的金任务（“难しい”以上难度）。专属武器都可以反复拿取，另外只有角色获得专属武器1后，才能拿到专属武器2。下面是全部角色的专属武器情况，注意本作的同名关卡很多，玩家一定要认准是哪个章节的战役。





战历拼图

在主菜单选择“宝物库”→“战历”→“プレイヤ－”就可以查看自己的战历拼图，其类似于“奖杯”和“成就”系统，达成条件后还能解锁游戏中的奖励。尤其是“可操作武将的所有武器的强化等级变成1”这个奖励，对喜欢自己打造武器的玩家而言极为关键，就连达成的时机都需要把握好。战历拼图共分为3级难度，按L、R键可以切换，以下是全部180块拼图的获得条件和对应奖励。



难易度：★

编号	条件	报酬
1-01	总游戏时间达到 1 小时	获得邂逅通信背景图案“上杉谦信”
1-02	完成猛将演武全部关卡	在菜单选择猛将演武时，会有随机的角色语音
1-03	全任务奖励收集率达到 5% 以上	难易度★★★的战历拼图条件开放一半
1-04	全 BGM 收集率达到 50% 以上	获得邂逅通信背景图案“稻姬”
1-05	完成今川之章全部关卡	获得邂逅通信背景图案“今川义元”
1-06	完成无双演武关卡 36 个以上（外传除外）	获得邂逅通信背景图案“阿市”
1-07	全武器收集率达到 30% 以上	武将编辑追加头部类型
1-08	全任务收集率达到 30% 以上	所持金 +3000 两
1-09	完成无双演武关卡 8 个以上（外传除外）	武将编辑追加新部件
1-10	全影像收集率达到 70% 以上	获得邂逅通信背景图案“福岛正则”
2-01	完成无双演武关卡 44 个以上（外传除外）	军马“樱野”、“三国黑”、“白云”开放
2-02	完成无双演武关卡 4 个以上（外传除外）	杂货屋追加武将编辑机能
2-03	全任务收集率达到 40% 以上	获得邂逅通信背景图案“浅井长政”
2-04	全 BGM 收集率达到 20% 以上	获得邂逅通信背景图案“浓姬”
2-05	完成丰臣之章全部关卡	外传关卡“ガラシャの乱”开放
2-06	总游戏时间达到 5 小时	获得邂逅通信背景图案“杂贺孙市”
2-07	完成无双演武关卡 48 个以上（外传除外）	获得邂逅通信背景图案“宁宁”
2-08	全任务奖励收集率达到 10% 以上	武将编辑追加新部件
2-09	完成无双演武关卡 24 个以上（外传除外）	武将编辑追加新部件
2-10	全 BGM 收集率达到 30% 以上	武将编辑追加新部件
3-01	全武器收集率达到 10% 以上	难易度★的战历拼图条件开放一半
3-02	全 BGM 收集率达到 100% 以上	获得邂逅通信背景图案“井伊直虎”
3-03	完成毛利之章全部关卡	获得邂逅通信背景图案“毛利元就”
3-04	所持金达到 10000 两以上	邂逅通信购入受信武器时有 20% 的折扣
3-05	全任务收集率达到 5% 以上	难易度★★的战历拼图条件开放一半
3-06	全任务奖励收集率达到 30% 以上	所持金 +5000 两
3-07	全影像收集率达到 10% 以上	获得邂逅通信背景图案“服部半藏”
3-08	完成无双演武关卡 40 个以上（外传除外）	在菜单选择无双演武时，会有随机的角色语音
3-09	完成北条之章全部关卡	所持金 +3000 两
3-10	完成无双演武关卡 52 个以上（外传除外）	获得邂逅通信背景图案“风魔小太郎”
4-01	总游戏时间达到 10 小时	难易度★★★的战历拼图条件开放一半
4-02	全任务收集率达到 20% 以上	获得邂逅通信背景图案“柳生宗矩”
4-03	全任务奖励收集率达到 40% 以上	获得邂逅通信背景图案“柴田胜家”
4-04	总游戏时间达到 3 小时以上	获得邂逅通信背景图案“伊达政宗”
4-05	全影像收集率达到 100%	所持金 +10000 两
4-06	完成无双演武关卡 2 个以上（外传除外）	杂货屋开放
4-07	总游戏时间达到 30 小时以上	获得邂逅通信背景图案“立花誾千代”
4-08	完成无双演武关卡 12 个以上（外传除外）	军马“望月”、“薄墨”、“百段”开放
4-09	完成真田之章全部关卡	所持金 +5000 两
4-10	完成长宗我部之章全部关卡	获得邂逅通信背景图案“长宗我部元亲”
5-01	所持金达到 3000 两以上	获得邂逅通信背景图案“藤堂高虎”
5-02	完成无双演武关卡 32 个以上（外传除外）	武将编辑追加头部类型
5-03	完成无双演武关卡 3 个以上（外传除外）	杂货屋的武器锻工项目追加道具合成
5-04	完成无双演武关卡 28 个以上（外传除外）	军马“小云雀”、“鬼鹿毛”、“百里黑”开放
5-05	完成无双演武关卡 16 个以上（外传除外）	难易度★★的战历拼图条件开放一半
5-06	完成德川之章全部关卡	外传关卡“东西无双决战（西军）”开放
5-07	全任务收集率达到 10% 以上	武将编辑追加新部件
5-08	完成织田之章全部关卡	外传关卡“缘结び神社の战い”开放
5-09	全 BGM 收集率达到 10% 以上	难易度★的战历拼图条件开放一半
5-10	全武器收集率达到 100%	可操作武将的所有武器的强化等级变成 1（专属武器不变）
6-01	全武器收集率达到 40% 以上	获得邂逅通信背景图案“石田三成”
6-02	全影像收集率达到 50% 以上	获得邂逅通信背景图案“德川家康”
6-03	猛将演武全关卡开放	获得邂逅通信背景图案“黑田官兵卫”
6-04	全武器收集率达到 20% 以上	武将编辑追加脸部类型
6-05	总游戏时间达到 20 小时以上	获得邂逅通信背景图案“真田幸村”
6-06	全影像收集率达到 30% 以上	武将编辑追加头部类型
6-07	全武器收集率达到 50% 以上	获得邂逅通信背景图案“绫御前”
6-08	完成无双演武关卡 20 个以上（外传除外）	武将编辑追加新部件
6-09	全 BGM 收集率达到 40% 以上	合战准备票开放 BGM 变更机能
6-10	全任务奖励收集率达到 20% 以上	获得邂逅通信背景图案“女忍者”

难易度：★★

编号	条件	报酬
1-01	获得全部装备道具	获得邂逅通信背景图案“直江兼续”
1-02	完成明智之章全部关卡	获得邂逅通信背景图案“明智光秀”
1-03	完成织田信长、浓姬的全部事件	宝物库的成长一览项目中可以鉴赏该武将的 Q 版形象
1-04	完成无双演武关卡 64 个以上（外传除外）	军马“松风”开放
1-05	完成羽柴秀吉、宁宁的全部事件	宝物库的成长一览项目中可以鉴赏该武将的 Q 版形象
1-06	完成黑田官兵卫、竹中半兵卫的全部事件	宝物库的成长一览项目中可以鉴赏该武将的 Q 版形象
1-07	与服部半藏的友好度达到亲密，并且可在所有关卡使用	杂货屋的武将编辑项目追加该武将的武器类型
1-08	以 A 评价完成猛将演武全部关卡	获得邂逅通信背景图案“本多忠胜”
1-09	总游戏时间达到 40 小时以上	所持金 +10000 两
1-10	与北条氏康、今川义元的友好度达到亲密，并且可在所有关卡使用	杂货屋的武将编辑项目追加该武将的武器类型
2-01	与浅井长政、阿市的友好度达到亲密，并且可在所有关卡使用	杂货屋的武将编辑项目追加该武将的武器类型
2-02	完成明智光秀、长宗我部元亲的全部事件	宝物库的成长一览项目中可以鉴赏该武将的 Q 版形象
2-03	完成真田幸村、藤堂高虎的全部事件	宝物库的成长一览项目中可以鉴赏该武将的 Q 版形象
2-04	全任务收集率达到 50% 以上	获得邂逅通信背景图案“直江兼续”
2-05	完成本多忠胜、立花宗茂的全部事件	宝物库的成长一览项目中可以鉴赏该武将的 Q 版形象
2-06	完成武田之章全部关卡	获得邂逅通信背景图案“武田信玄”
2-07	与武田信玄、上杉谦信的友好度达到亲密，并且可在所有关卡使用	杂货屋的武将编辑项目追加该武将的武器类型
2-08	完成毛利元就、阿国的全部事件	宝物库的成长一览项目中可以鉴赏该武将的 Q 版形象
2-09	完成女忍者、甲斐姬的全部事件	宝物库的成长一览项目中可以鉴赏该武将的 Q 版形象
2-10	与黑田官兵卫、竹中半兵卫的友好度达到亲密，并且可在所有关卡使用	杂货屋的武将编辑项目追加该武将的武器类型
3-01	完成浅井长政、阿市的全部事件	宝物库的成长一览项目中可以鉴赏该武将的 Q 版形象
3-02	获得全部军马	获得邂逅通信背景图案“前田庆次”
3-03	习得全部战技	获得邂逅通信背景图案“岛津义弘”
3-04	与森兰丸、加拉夏的友好度达到亲密，并且可在所有关卡使用	杂货屋的武将编辑项目追加该武将的武器类型
3-05	与稻姬、井伊直虎的友好度达到亲密，并且可在所有关卡使用	杂货屋的武将编辑项目追加该武将的武器类型
3-06	总游戏时间达到 50 小时	获得邂逅通信背景图案“森兰丸”
3-07	完成无双演武关卡 56 个以上（外传除外）	获得邂逅通信背景图案“加拉夏”
3-08	完成无双演武关卡 72 个以上（外传除外）	获得邂逅通信背景图案“北条氏康”
3-09	与加藤清正、福岛正则的友好度达到亲密，并且可在所有关卡使用	杂货屋的武将编辑项目追加该武将的武器类型
3-10	与柴田胜家、前田利家、前田庆次的友好度达到亲密，并且可在所有关卡使用	杂货屋的武将编辑项目追加该武将的武器类型
4-01	完成服部半藏、风魔小太郎的全部事件	宝物库的成长一览项目中可以鉴赏该武将的 Q 版形象
4-02	与伊达政宗、杂贺孙市的友好度达到亲密，并且可在所有关卡使用	杂货屋的武将编辑项目追加该武将的武器类型
4-03	完成加藤清正、福岛正则的全部事件	宝物库的成长一览项目中可以鉴赏该武将的 Q 版形象
4-04	与女忍者、甲斐姬的友好度达到亲密，并且可在所有关卡使用	杂货屋的武将编辑项目追加该武将的武器类型
4-05	与毛利元就、阿国的友好度达到亲密，并且可在所有关卡使用	杂货屋的武将编辑项目追加该武将的武器类型
4-06	与本多忠胜、立花宗茂的友好度达到亲密，并且可在所有关卡使用	杂货屋的武将编辑项目追加该武将的武器类型
4-07	完成石田三成、岛左近的全部事件	宝物库的成长一览项目中可以鉴赏该武将的 Q 版形象
4-08	与真田幸村、藤堂高虎的友好度达到亲密，并且可在所有关卡使用	杂货屋的武将编辑项目追加该武将的武器类型
4-09	与明智光秀、长宗我部元亲的友好度达到亲密，并且可在所有关卡使用	杂货屋的武将编辑项目追加该武将的武器类型
4-10	完成浅井之章全部关卡	外传关卡“东西无双决战（东军）”开放
5-01	所持金达到 50000 两以上	获得邂逅通信背景图案“羽柴秀吉”
5-02	完成无双演武关卡 68 个以上（外传除外）	获得邂逅通信背景图案“立花宗茂”
5-03	完成北条氏康、今川义元的全部事件	宝物库的成长一览项目中可以鉴赏该武将的 Q 版形象
5-04	完成全部 Ending	所持金 +5000 两
5-05	完成武田信玄、上杉谦信的全部事件	宝物库的成长一览项目中可以鉴赏该武将的 Q 版形象
5-06	与羽柴秀吉、宁宁的友好度达到亲密，并且可在所有关卡使用	杂货屋的武将编辑项目追加该武将的武器类型
5-07	全任务奖励收集率达到 50% 以上	获得邂逅通信背景图案“岛左近”
5-08	完成伊达政宗、杂贺孙市的全部事件	宝物库的成长一览项目中可以鉴赏该武将的 Q 版形象
5-09	完成柴田胜家、前田利家、前田庆次的全部事件	宝物库的成长一览项目中可以鉴赏该武将的 Q 版形象
5-10	与织田信长、浓姬的友好度达到亲密，并且可在所有关卡使用	杂货屋的武将编辑项目追加该武将的武器类型
6-01	完成德川家康、柳生宗矩的全部事件	宝物库的成长一览项目中可以鉴赏该武将的 Q 版形象
6-02	完成森兰丸、加拉夏的全部事件	宝物库的成长一览项目中可以鉴赏该武将的 Q 版形象
6-03	完成岛津义弘、立花誾千代的全部事件	宝物库的成长一览项目中可以鉴赏该武将的 Q 版形象
6-04	与石田三成、岛左近的友好度达到亲密，并且可在所有关卡使用	杂货屋的武将编辑项目追加该武将的武器类型
6-05	完成稻姬、井伊直虎的全部事件	宝物库的成长一览项目中可以鉴赏该武将的 Q 版形象
6-06	完成直江兼续、绫御前的全部事件	宝物库的成长一览项目中可以鉴赏该武将的 Q 版形象
6-07	与直江兼续、绫御前的友好度达到亲密，并且可在所有关卡使用	杂货屋的武将编辑项目追加该武将的武器类型
6-08	与德川家康、柳生宗矩的友好度达到亲密，并且可在所有关卡使用	杂货屋的武将编辑项目追加该武将的武器类型
6-09	完成无双演武关卡 60 个以上（外传除外）	获得邂逅通信背景图案“加藤清正”
6-10	与岛津义弘、立花誾千代的友好度达到亲密，并且可在所有关卡使用	杂货屋的武将编辑项目追加该武将的武器类型

难易度：★★★

编号	条件	报酬
1-01	完成宁宁之章全部关卡	外传关卡“有冈城の战い”开放
1-02	岛左近的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
1-03	浓姬的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
1-04	柴田胜家的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
1-05	全角色可以使用	所持金 +10000 两
1-06	今川义元的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
1-07	伊达政宗的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
1-08	长宗我部元亲的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
1-09	完成无双演武全部关卡（外传除外）	所持金 +8000 两
1-10	宁宁的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
2-01	藤堂高虎的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
2-02	前田庆次的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
2-03	竹中半兵卫的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
2-04	以“地狱”难度完成无双演武全部关卡（外传除外）	可操作武将的阶级 +10（突破限界的武将也能得到成长）
2-05	全部角色的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	全部装备道具各获得 1 个（99 个的自动卖出）
2-06	完成无双演武关卡 80 个以上（外传除外）	所持金 +10000 两
2-07	绫御前的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
2-08	明智光秀的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
2-09	石田三成的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
2-10	上杉谦信的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
3-01	完成无双演武关卡 76 个以上（外传除外）	获得邂逅通信背景图案“甲斐姬”
3-02	立花誾千代的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
3-03	全任务收集率达到 100%	可操作武将的阶级 +10（突破限界的武将也能得到成长）
3-04	本多忠胜的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
3-05	阿市的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
3-06	风魔小太郎的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
3-07	全任务奖励收集率达到 100%	可操作武将的所有武器的强化等级变成 1（专属武器不变）
3-08	加藤清正的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
3-09	完成上杉之章全部关卡	外传关卡“毛利元就の变”开放
3-10	自创主角的阶级达到 50 以上	可在杂货屋令该武将突破限界
4-01	立花宗茂的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
4-02	阿国的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
4-03	加拉夏的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
4-04	真田幸村的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
4-05	浅井长政的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
4-06	织田信长的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
4-07	直江兼续的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
4-08	杂贺孙市的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
4-09	柳生宗矩的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
4-10	武田信玄的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
5-01	完成伊达之章全部关卡	外传关卡“京洛倾奇の乱”开放
5-02	井伊直虎的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
5-03	无双演武全部关卡开放（外传除外）	获得邂逅通信背景图案“竹中半兵卫”
5-04	北条氏康的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
5-05	女忍者的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
5-06	福岛正则的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
5-07	完成外传全部关卡	获得邂逅通信背景图案“阿国”
5-08	甲斐姬的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
5-09	总游戏时间达到 100 小时	所持金 +10000 两
5-10	毛利元就阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
6-01	稻姬的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
6-02	服部半藏的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
6-03	岛津义弘的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
6-04	以 S 评价完成猛将演武全部关卡	全部装备道具各获得 1 个（99 个的自动卖出）
6-05	黑田官兵卫的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
6-06	以“难しい”以上难度完成无双演武全部关卡（外传除外）	获得邂逅通信背景图案“织田信长”
6-07	前田利家的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
6-08	羽柴秀吉的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
6-09	德川家康的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界
6-10	森兰丸的阶级达到 50 以上，并且可在所有关卡使用	可在杂货屋令该武将突破限界



通信要素及 DLC



官方通过无意识通信发放的《周刊 战国通信》，基本上每周都会提供一件免费的“官方配信武器”，在 3DS 亮起蓝色的提醒灯后，玩家只需依次选择“通信”→“すれちがい通信”→“受信武器购入”就能看到。玩家在达成 1★拼图 3-04“所持金达到 10000 两以上”的条件后，在邂逅通信购入受信武器时能得到八折优惠。而选择“通信”界面下的“ダウンロ－ド购入”可以购买本作的 DLC，除了自创角色的编辑部件、关卡 BGM 外，DLC 关卡都是归在“外传”中的，同样有金任务的设置，感兴趣的玩家不妨自行购买挑战。以下是截稿前官方所提供的全部配信武器及付费 DLC 内容。

配信武器

日期	内容	价格
2012 年 9 月 13 日 ~	藤堂高虎武器——大蒹光・仁	3700 两
2012 年 9 月 20 日 ~	明智光秀武器——备前近景	3600 两
2012 年 9 月 27 日 ~	井伊直虎武器——甲悬・藤葛	3700 两
2012 年 10 月 4 日 ~	前田庆次武器——豪气皆朱枪	3800 两
2012 年 10 月 11 日 ~	伊达政宗武器——倭刀蓬莱	3800 两
2012 年 10 月 18 日 ~	阿市武器——如意宝轮・樱	3900 两
2012 年 10 月 25 日 ~	宁宁武器——天翼升刀	3700 两
2012 年 11 月 1 日 ~	柳生宗矩武器——大天狗正家	4000 两
2012 年 11 月 8 日 ~	前田利家武器——天侠一文字	4100 两
2012 年 11 月 15 日 ~	立花　千代武器——鸿爪迅雷	3700 两
2012 年 11 月 22 日 ~	毛利元就武器——鸟爪・云雀	4100 两
2012 年 11 月 29 日 ~	岛左近武器——斩轰一闪刀	3800 两
2012 年 12 月 6 日 ~	石田三成武器——嘉瑞招福	3600 两
2012 年 12 月 13 日 ~	黑田官兵卫武器——翠峰道球	3900 两
2012 年 12 月 27 日 ~	真田幸村武器——红牙飞燕	3600 两
2013 年 1 月 10 日 ~	女忍者武器——烈风圆旋刃	4000 两

付费 DLC

日期	名称	内容	格数	售价
2012 年 9 月 13 日 ~	荒武者・美姬セット	编辑部件：荒武者（男）、美姬（女）	2	11 月 12 日前免费
2012 年 9 月 13 日 ~	战国无双セット	BGM：吕布、大名、伊势长岛	2	11 月 12 日前免费
2012 年 9 月 20 日 ~	パンクゴスロリセット	编辑部件：パンク（男）、ゴスロリ（女）	2	100 日元
2012 年 9 月 20 日 ~	战国无双 2 セット	BGM：小牧长久手・旧式、歼灭战・旧式、佣兵演武	2	100 日元
2012 年 9 月 27 日 ~	西洋甲胄セット	编辑部件：西洋甲胄（男女通用）	2	100 日元
2012 年 9 月 27 日 ~	战国无双 3 セット	BGM：胜机、神速、天照	2	100 日元
2012 年 9 月 27 日 ~	战国无双 KATANA セット	BGM：不屈、京、镇西－九州－	2	100 日元
2012 年 9 月 27 日 ~	新旧无双决战 古参连合军	外传关卡（难度：10★）	2	100 日元
2012 年 10 月 4 日 ~	姊川の战い 浅井・朝仓军	外传关卡（难度：8★）	2	100 日元
2012 年 10 月 11 日 ~	战国无双知惠比べ 味方连合军	外传关卡（难度：10★）	2	100 日元
2012 年 10 月 18 日 ~	异说・坂崎事件　德川军	外传关卡（难度：10★）	2	100 日元
2012 年 10 月 25 日 ~	新旧无双决战 新参连合军	外传关卡（难度：10★）	2	100 日元
2012 年 11 月 1 日 ~	战国美女决定战 美女代表军	外传关卡（难度：10★）	2	100 日元

新角色详尽分析

文 Fe2plus

注：本文在描述招式时采用了在《无双》玩家群中普遍使用的简称——即“NX”表示“第X下普通攻击”、“CX”表示“第X下蓄力攻击”、“CX-Y”表示“第X下蓄力攻击的第Y段”，特此说明。



藤堂高虎

声优：松风雅也
使用武器：细剑
动作类型：通常攻击
无双字号：冻·凶

【人物简介】

常被后世评为“叛徒”，一生多次易主、命途多舛的武将。曾自言道“身为武士若没有七次易主，不配被称为武士！”但实际上从未在战场上背弃过自己的主君，同时也是个很念旧情的人，对没落旧主的子孙往往照顾有加，另外还以擅长筑城而闻名。在游戏里，藤堂高虎被刻画为一个忠于君主，同时又珍惜生命、争取立身出世的冷静武将，和真田幸村形成了鲜明的对比。

招式分析

和以突刺为主的传统细剑动作不同，藤堂高虎的招式大多为横、斜向的劈砍，并辅以各种视觉效果以“冰”为主的效果技，在安全性上相对要稍微好一些。作为本作主打的新角色，藤堂高虎还是比较好上手的，但也缺乏强而有力的伤害输出招式，杀将效率不高，且不少招式还有着较大的破绽，高难度下还是要谨慎地使用。

普通攻击： 除了N6、N7是连续的突刺需要注意之外，所有普通攻击皆为前方横扫或斜劈，安全性还不错；N1～N7动作速度一般，N8开始动作变快。

蓄力攻击： C1～C3为传统的破防、挑空和气绝招式，需要注意的是C3范围很小。C4为吹飞技，向前方出一个青白色的冲击波。尽管范围和威力都很一般，但是出招和收招都非常的快，并可以使用影技追击，且敌将AI经常不会防御此招，为主力招式。C5为浮空技，前方地面冒出冰块。实际判定范围比视觉效果要小，而且虽然音效有好几下但实质上攻击判定只有一下而已，加之高难度下敌将高浮空时很可能会受身，慎用。C6为气绝技，前方三次突刺。威力还不错，但范围非常狭窄，且已浮空的敌人极易被击飞导致只能打中一下。建议用作起手招式，或配合冻牙属性使用，闪光属性会严重妨碍此招。C7和传统的投技不一样，前方大迈步砸落大量冰块击飞敌人。范围非常大，是主力招式。不过由于有一段向前迈步的位移，近身敌人可能会打不中，不是很适合单挑。C8为前方地面长距离连续冰柱突起，附带击中者向前虚弱倒地效果，但实际上的判定范围比视觉效果要窄很多，此招接影技只能追击近身敌人。C9原地交叉斩击六下后360度冰柱突起击飞周围敌人，冰柱突起对倒地敌人有攻击判定，但实际判定范围还是要比视觉效果小上一圈。一般情况下由于前六下交叉斩会将敌人打浮空，冰柱突起时会一下就把敌人击飞，而在发动冻牙属性的情况下冰柱突起会变为三段地面攻击判定威力大增（闪光属性和卡墙角虽然也会造成多段判定，但由于浮空威力减半）。不过由于本作属性随机发动，C9也太过靠后，经常会出现出到C9时敌人恰好解冻浮空，这一点比较尴尬。另外前六下交叉斩时可以接影技，理论上可以无限连，但时机比较难把握，敌人浮空太高的话容易接不上。此招建议用作收手，或配合冻牙属性使用，又或者随后接无双。

特殊技： 效果是武器附加冻牙属性，持续30秒。附加的属性等级不高，比较鸡肋，初期倒是可以多用。

无双奥义： 伴随着小位移的连续C4。威力一般但动作较快且冲击波距离更远，既可不断调整方向清兵，也可瞄准敌将集中火力攻击，用于逃命亦可，很实用。虽然招式本身不会对非气绝的站立敌人造成浮空导致威力下降，但是无双开始时的光圈很容易导致敌人气绝从而造成无双浮空，建议用作进攻时适当拉开距离再放，或者配合冻牙属性。无双秘奥义附加结末式为N10～N12，范围较大。无双奥义皆传为腾跃到空中，对前方放出大量冰屑碎片冲击，最后冰块炸飞结束，视觉效果华丽但实际有效范围很小，威力也很一般。

其他： 和步战类似，骑战时的普通攻击以右方扫击为主，最后一下突刺除外；C1～3还是传统的破防（震地）、挑空和气绝招式，但C3因为是右方突刺范围很小，慎用。C4为右侧地面冒出冰块，但实际判定范围仍然比视觉效果小一些，加之骑战中位移较大，还是较难命中。另外比较奇怪的是骑战时动作变慢了不少，导致骑战实力偏弱。拼刀完胜时为三下连续突刺，随后后跃放出冲击波，再向前突刺，威力可观。最后一下突刺会将敌人击飞，无法接连续技。

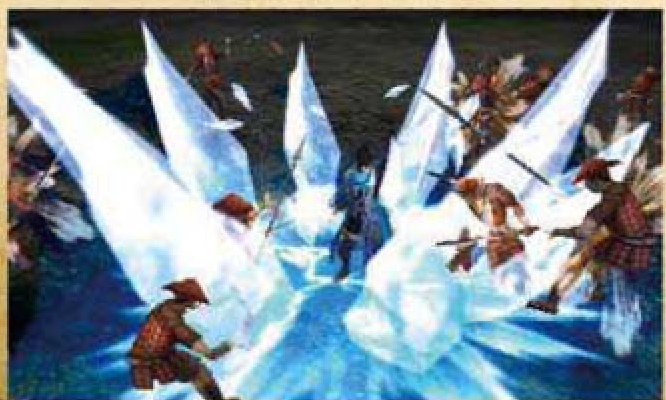


战术指南

由于有着实用的C4和C7，藤堂高虎还是很好上手的，在清兵上也很不错的，但打将方面伤害输出略为不足，混战时更要小心招式间的破绽。

杂兵战： 近身小范围的杂兵可以使用C4清理，大范围的杂兵建议拉开距离使用C7。另外无双也是用来清理杂兵的一个不错的选择。

敌将战（单挑）： 一招鲜流可以估算好时间提前量和距离连续使用C4或C7，可以让敌将刚站起来或刚走近就又被打趴下，活活玩死。有时候也可瞄准敌将出招或收招时的破绽使用C9，在伤害输出方面会稍微快一些。连续技流方面，由于C技种类比较丰富，技能之间还是可以比较好地衔接起来，不过高连段数还是得依赖影技。连续技1“C4→影技→C4→影技→……→C4→影技→C9”，方向要稍微注意调整，影技后的前三下普通攻击可能会有一两下没打中，保证C4冲击波打中即可。连续技2“C1→C6→C2→C4→影技→C8→影技→C9→无双奥义”，在发动冻牙属性的情况下部分中间招式可以省略。另外由于C9会有特写镜头，最后一下无双奥义可能需要适当手动调整方向。



敌将战（混战）： 尽管普通攻击较为安全且也有一些大范围C技，但是攻击判定集中于前方，混战中还是不大靠谱。和杂兵战类似，建议保持距离用C7将敌群冲散开，配合C4或无双将敌将推远离敌群后逐个料理之。不慎被围时可以使用无双解围。

相关适性

武器属性：冻牙基本必备，虽然在判定上可能会有些许微妙但还是利大于弊。修罗可使C6、C9和无双的威力大增，也是必备。闪光可以配合战技连舞和技能乱击来增强火力，但会妨碍部分招式，且藤堂高虎的皆传不强，也不特别依赖自身战技，不是首选。红莲和烈空属性仅作为没有修罗属性时的备胎。

武器类型：安全性至上，速型是最好的选择，标准型尚可凑合使用，力型太过危险不推荐。

武器技能：攻击力和防御力基本必备。攻击范围可提升普通攻击的安全性，推荐。由于效果技很多，间接攻击可有效提升火力。实用的无双也很依赖无双增加。由于皆传不强，练技增加意义不大。体力和敏捷性仅作为备胎。马术和运意义不大。

装备技能：由于是普攻型人物，不动基本必备。秘技、虎乱、瞬跃、再临等实用技能也是推荐。乱击如前述视情况可配合闪光使用。其他以属性晶石和提升攻防能力为主，尤其是冻牙可延长冻结时间，比较实用。

锻造建议：大兼光·智（速）——基础攻击25+冻牙5+修罗5+体力99+攻击力99+防御力99+无双增加99+攻击范围99+间接攻击99。视情况体力可以换成练技增加或敏捷性。



井伊直虎

声优：齐藤佑圭
使用武器：战靴
动作类型：特殊技
无双字号：想·傍

【人物简介】

战国时代少有的女性领主，因父亲战死、没有兄弟、未婚夫井伊直亲被谗臣陷害而死等原因成为了井伊家家督。脱离今川家后依附德川家康，从谗臣手中挽救了井伊家。终身未婚，后收直亲遗子虎松为养子，即后来的德川四天王之一井伊直政。游戏中将其刻画为一位可爱的软妹子，充满干劲而又爱害羞，常常把“井伊家家训”挂在嘴边，存在感很强。

招式分析

井伊直虎全部招式都为脚技，软招很多且范围偏小，不过动作较快，蓄力攻击强力，还有特殊技弥补破绽，安全性尚可。作为惟一的新女性角色，其招式个性鲜明，时髦值和实用性兼备，虽然不好上手但熟悉之后还是非常好用的，不过高难度下还是不能掉以轻心。总体性能中等偏上。

普通攻击：连续八下脚技，N3为大软招，N5、N7攻击范围偏低，最后一下N8抬腿踢击范围也略小。比较有趣的是N1在发动闪光属性的情况下可以把倒地敌人“抄”起来，不过不是很实用。

蓄力攻击：C1-1为传统的破防技，范围偏小。C1-2为破防后追击，范围小又是大软招，慎用。C2-1为传统的挑空技，范围依然很小，纯对单用。C2-2为挑空后空中追击，连续八下高速踢击后将敌人踢落，配合修罗属性威力很大，单挑主力招式，表演性和娱乐性十足。不过需要适当注意落地点是否安全，尤其是高难度下高浮空敌将很容易受身导致最后一下没打中。闪光属性对本招判定的影响非常微妙，具体为——N1是否发动闪光属性没有影响；若C2-1发动了闪光属性而C2-2不发动则无法接上C2-2；若C2-1、C2-2都发动了闪光属性则有可能接上。当然，冻牙属性会严重妨碍此招。C3-1为传统的气绝技，跃起后落地小旋风，全方位判定，尽管是软招但是动作很快。C3-2为气绝后追击，再次跃起后落地旋风，虽然是软招，但范围更大、依然是全方位判定，且经常可以跃到防御中敌人的背后破防，非常实用，为主力招式。值得注意的是此招出手的判定时间并不严格，即使在出了C3-1后稍作停顿也能接上。C4-1非常有特色，跃起后身体呈水平状、双脚向前螺旋冲击，范围很窄但方向可以调整，距离非常长，被击中的敌人会随着被连续“钻击”缓缓浮空，直到高出判定范围后落地，同样由于多段判定的存在，修罗属性能大大加强此招的威力。闪光属性对此招妨碍不大，反倒是被冻牙属性冰住的敌人不易瞄准，需要仔细的控制才能全中。C4-2为落地后的全方位吹飞大旋风，主力招式。此招出手的判定也是非常微妙，可以在C4-1自然落地的瞬间按一下蓄力攻击来接上C4-2，也可以在C4-1途中按一下蓄力攻击强行落地、然后马上再按一下蓄力攻击来接上C4-2。此招不能接影技（C4-1可接）。C5跃起后前放冲击波，范围和威力一般，是个软招，且不能接影技。另外闪光属性会严重妨碍此招。





特殊技：特殊技1为原地做伸展运动强化攻击，攻击范围变大（不是特别明显），三段强化满之后，攻击会附带风刃，使得攻击范围和连击数大增，安全性大大提升，非常实用，可惜的是只能持续15秒。特殊技2为跪地卖萌弱化敌人的能力，但是效果并不明显，加之动作很慢、范围很小、可被敌人防御，并不实用。

无双奥义：原地连续踢击，向前方放出高速的交叉冲击波，不浮空、距离较远且可调整方向，清兵和集中火力打将皆可，不过倒是不适合用来逃命。和藤堂高虎的类似，为免无双开始时的光圈使敌人浮空，可以适当拉开距离再放，或者先把敌人打翻在地瞄准其起身的瞬间再放，又或者配合冻牙属性。同样由于攻速快，修罗属性可大大增强火力。不过要注意的是如果被敌人防住了会将敌人远远推开，即使用影技也很难接上。无双秘奥义附加结束式为N1～N3，范围较小，需注意敌人可能会趁无双结束时的瞬间偷袭。无双奥义皆传为跳到空中使出四下大范围脚技，威力一般。

其他：骑战时的招式同样极具表演性，不过实用性倒不大。骑战普通攻击为双手撑着马鞍双腿右侧扫击，动作较快，对左后方有少许攻击判定，最后一下为回旋左右扫击。C1～3依然为破防（震地）、挑空和气绝（震地）



招式，其中C3范围还不错，出招收招也都很快。C4为右方、左方扫击后从高空落回马上。骑战总体实力一般。拼刀完胜时会骑到敌将头上，然后后空翻远远将敌将向后方抛出去，敌将落地时附带冲击伤害，威力不错。由于抛出距离太远，无法接连续技。

战术指南



在不开特殊技1的情况下，井伊直虎的普通攻击过于危险，加之软招太多，切莫贸然在混战中出手，而应充分利用其强力的蓄力攻击和特殊技来展开战斗。

杂兵战：C3的全方位判定很适合用于清理近身的小量杂兵，中距离清兵可以使用C5，而对付一定距离外的杂兵可以空出N1～3后利用C4-1的长距离突击扎进兵堆、C4-2清兵。另外特殊技1能使攻击范围、连击数和无双增加速度大大得到提升，故也可以开了特殊技1后直接冲进兵堆里用普通攻击清兵，必要的时候也可以直接放无双。

敌将战（单挑）：单挑时不需要顾虑太多杂兵干扰的问题，可以更加注重到伤害输出上。起手时建议利用C3-2的大跳跃跳到敌将背后破解其防御，然后使用C2集中攻击。不过C2一招鲜流在失误时比较危险，若注重安全性，也可以配合冻牙属性走无双流，敌将在被冻住后吃上完整的一套无双往往都非死即伤。连续技流方面，由于井伊直虎的招式判定都比较特别，在需要高连击数时为了方便还不如直接上无双，连续技还是比较偏向于娱乐的性质。连续技1“C1-1→C3-1→C3-1→C3-1→……”，真正意义上的无限连。C1-1起手是为了后面使敌将浮空，否则C3-1时敌将可能会防住。不过就算被防住问题也不大，改出C3-2跳到背后破解防御即可继续连。连续技2“C4-1→影技→C4-1→影技→……→C4-1→影技→C4-2”，此连续技表演性十足，在方向微调上要求比较高，C4-1钻击过程不要贪多，不及时影技取消的话敌将一旦高浮空后很容易断掉。连续技3“C1-1→C4-1→影技→C3-1→C2-2”，C4-1把敌将推开，C2-2进行输出。



敌将战（混战）：混战时可以先开特殊技1后从敌群边缘起手、C3-2打散敌群，又或者用C4-1从远处扎进敌群、C4-2打散后，C2逐个料理。此外单挑战时的C3-1无限连在混战中依然可以利用，C3-1的全方位判定还是很不错的。被围时就开无双出C4-1逃命吧。

相关适性

武器属性：无论是走C2一招鲜还是无双流，修罗属性都是提高火力的必备属性。红莲属性或烈空属性可以进一步提高C2一招鲜流的伤害；走连续技流的话，连续技1或连续技2过程中由于敌将一直浮空，红莲属性也很合适；无双流就比较依赖冻牙属性。井伊直虎的防御型战技和皆传还是比较实用的，有时候也可以利用闪光属性提高连击数加快练技槽积攒的速度，不过发动闪光属性时就不能用C2和C5了。

武器类型：由于本身动作速度就很快，对速型武器也不算是特别依赖，标准武器也可以适当用用，不过力型武器还是很危险，不推荐。



武器技能：攻击力和防御力依然基本必备，间接攻击和无双增加也是必不可少。攻击范围可提升安全性，不过如果习惯开特殊技的话就不是很必要了。如果打算多利用井伊直虎的防御型战技和皆传，则需要练技增加。同样，体力和敏捷性仅作为备胎，马术和运意义不大。

装备技能：尽管实用的蓄力攻击比较靠前，但本身软招也多，对不动还是比较依赖的。秘技、瞬跃、再临依然十分实用。主打C2、C4或无双时连击数还是很容易上去的，乱击可适当提升火力。无双秘奥义结末式略为危险，虎乱倒是意义不大。

锻造建议：甲悬·杜若（速）——基础攻击24+红莲5+修罗5+攻击力99+防御力99+无双增加99+攻击范围99+间接攻击99+练技增加99。适合C2一招鲜流的配置，若习惯用特殊技的话可以把攻击范围换成体力，不依赖战技的话可以把练技增加换成体力，走无双流则可把红莲换成冻牙。

柳生宗矩

声优：宫崎宽务
使用武器：巨大太刀
动作类型：蓄力攻击
无双字号：刚·活

【人物简介】

战国时代著名的剑术师、兵法家，德川家兵法师范。在剑术上继承了柳生家的“新阴流”——通过夺取对方武器使双方活命的“活人剑”，在兵法上推崇“不战而屈人之兵”的理念，在政治上主张进行“情治”。本应是游戏的可用人物中出生最晚的，却被塑造为一位带着奇怪口调的大叔，无双奥义的台词皆出自其所著的《兵法家传书》，是个颇有个性的角色。

招式分析

尽管拿着一把巨大的太刀却很少出鞘，大多时候都把武器当棍使用的柳生宗矩，其动作稍微偏慢了些，不过招式的破绽都比较小，安全性很不错。作为蓄力攻击型人物，其蓄力攻击也是比较强力的，还有一个有趣的特殊技。由于招式判定较为诡异，在三位新角色中应该是最难上手的，但无论清兵还是打将其实力都不弱，熟练后还是很有爽快感的。总体实力中等偏上。



普通攻击：除了N3是比较窄的斜劈外，普通攻击皆为扎扎实实的大范围挥舞，即使速度略慢了些还是非常安全的。不过有一些C技动作上比较相似，感觉动作设计上有些偷懒。



蓄力攻击：C1-1为传统的破防技，左手上勾拳，出手速度尚可，范围很小。C1-2为破防后追击，侧身向前撞击，出手速度略快，但范围还是较小，不破防，不能接影技。由于有一段位移，可以用来将敌将推开。C1-3再次追击，稍作后退同时全方位挥剑一下，出手较快范围也大，不破防，不能接影技。由于范围较大，可以用来打散敌群。C2-1为传统的挑空技，挥剑将敌人挑起，出手略慢，范围一般。C2-2在挑空后追击，全方位挥剑一下，是少有的非软招C2追击。C2-3再次追击，砸地攻击，范围一般，对倒地敌人有攻击判定。C3-1为传统的气绝技，抬腿后踩地攻击，范围一般。C3-2为气绝后追击，俯身全方位挥剑一下，范围很不错但是出手速度偏慢。C3-3为再次追击，举剑向前捅，范围很窄，且由于有一段向前的大位移而较难打中敌人，破绽非常大，慎用。C4-1为用剑砸地攻击，和C2-3、C3-1都很相似，范围同样一般，但出手速度比C3-1要快一些。C4-2为将剑踢起前方贴地冲击，出手不慢，距离很长，宽度也比视觉效果要大，对倒地敌人也有攻击判定，主力招式。C4-3为向前大迈步全方位挥剑一下击飞敌人，和C2-2、C3-2有些相似，范围和出手速度都还不错。C5难得拔剑出鞘，前方迅速180度拔刀斩并出现一道剑气，破防且击中的敌人会产生大硬直，收刀瞬间剑气爆裂炸飞敌人，吹飞距离很远，威力尚可，视觉效果很赞，但收刀动作较慢，剑气爆裂时也不能接影技，是个大破绽，并不算是特别实用的一招。闪光属性会妨碍此招。



特殊技：反击技。发动很快，但持续时间较短。作活动脖子状，同时脚下出现光圈，此时受到敌人的打击技会弹开攻击并发动反击，向前大迈步前方剑气斩。由于反击的位移很大且攻击判定集中在前方，不是很容易打中敌人，且特殊技刚开始或结束前瞬间只能弹开攻击不能使出反击，稍微难用。不过在熟悉节奏后还是很实用的，配合好装备技能瞬跃，即使在高难度下拿着力型武器也可以玩死敌将，就是伤害输出比较慢。不过必须注意的一点是此特殊技对效果技完全无效，遇到喜欢用效果技型C1的敌将（如织田信长、石田三成、绫御前等）或敌将放无双时就很麻烦了，务必谨慎使用。

无双奥义：向前步行同时大范围左右挥剑，速度、范围、威力都还不错。不过位移不大不适合用来逃命，另外攻击判定范围有些偏，对近身敌人有时会两下只打中一下，需要稍微注意一下。无双秘奥义附加结束式为N6～N8，范围较大。无双奥义皆传为前方连续高速大范围拔刀斩，最后向前滑步大范围击飞敌人，连续斩不浮空，威力相当不错，配上修罗属性火力更强。但需要注意的是倒地和高浮空的敌人打不到，敌人若已浮空先前左右挥剑的无双中间式会把敌人越打越高，尤其是有闪光属性干扰时更是要小心，注意及时收手。

其他：骑战普通攻击为右方扫击为主，但速度偏慢；C1～3依然为传统的破防（震地）、挑空和气绝招式，C4为和步战C4-1类似的用剑砸地攻击，对倒地敌人有攻击判定，范围尚可。骑战总体实力一般。拼刀完胜时为三连拔刀斩，威力很可观，不过由于收刀动作，无法接连续技。

战术指南

安全性较好的普通攻击和实用的C4-2使得杂兵战对于柳生宗矩来说不是难事，但是由于部分蓄力攻击破绽较大，敌将战时还是需要谨慎一些，不要一时手快多出招暴露破绽。强力的皆传和特殊技可以充分地利用起来。

杂兵战：少量杂兵可使用普通攻击、C3-2或C5清理，大群杂兵则建议稍微拉开距离使用C4解决。不过无双位移小，动作也不快，并不适合用来清兵。

敌将战（单挑）：单挑可以使用C1或特殊技起手，C2和C3可用于近战，而C4则可用来远程猥琐。不过需要注意的是C3-3破绽太大，别一时手快暴露破绽。特殊技流虽然可以玩死敌将，但是伤害输出较慢，不是很常用。另外也可以配合修罗属性走皆传流，放无双后调好位置让敌将正对最前方，使其挨下一套完整的皆传，杀将效率还是很不错的。连续技流方面，由于本身为蓄力攻击型，蓄力攻击的段数较多，连续技并不复杂，但还是需要注意不要手快暴露破绽，及时使用影技取消。连续技1“C5→影技→C5→影技→……→C5→影技→C5”，同样方向要稍微提前调整，C5在剑气斩出来时就立马接影技，否则接不上。连续技2“C1-2→C3-3→C2-3→影技→C4-2→影技→C5→无双奥义”，C1和C4不要出全段以免接不上，C5依然是要在剑气爆裂前发动无双。



敌将战（混战）：由于C1的抗硬直都非常高，近身肉搏混战中可以靠C1起手，将敌将推出来同时打散周围的杂兵，再按照单挑战术对付敌将。也可以拉开距离使用C4-2打散敌群。特殊技在被围时可发挥保命作用。

相关适性

武器属性：虽然没有多段攻击判定的招式，修罗属性还是能很好地加强火力的。冻牙属性既可配合无双奥义和皆传加强火力，也提高了安全性，若不在意C2不能追击的话也是很不错的选择。闪光属性对招式有一定程度的妨碍，但对安全性有一定的提升，且柳生宗矩的干扰和攻击型战技非常实用，不玩连续技的话用闪光属性也无妨。红莲和烈空属性依然是作为没有修罗属性时的备胎。

武器类型：本身动作较慢，还是尽量使用速型武器，而力型武器顶多只能在走特殊技流时用用，其他情况下都比较危险。

武器技能：攻击力和防御力仍然是必备，皆传流则非常依赖无双增加和练技增加。间接攻击可进一步提高C2-3、C3-1、C4-1、C4-2、C5和皆传的伤害，也较为实用。由于武器本身的攻击范围就不小，对攻击范围不算太依赖，但能加强的话还是对安全性有一些帮助的。体力和敏捷性仍然是仅作为备胎，马术和运没什么价值。



装备技能：不动、秘技、虎乱、瞬跃、再临等技能依然十分实用。乱击还是适合配合闪光属性来使用。

锻造建议：乌天狗正家（速）——基础攻击28+冻牙5+修罗5+攻击力99+防御力99+无双增加99+攻击范围99+间接攻击99+练技增加99。一招鲜流、特殊技流和皆传流都适合的配置。皆传流或战技流还可以把冻牙换成闪光，虽然招式判定稍微麻烦了些，皆传也可能因为浮空而火力降低，但能加快练技槽积攒速度和提升安全性，看个人偏好而定。



文 苍穹

集结了SEGA、Capcom、NBGI三厂众多游戏明星的《跨界计划》堪称是一场梦幻共演，多达60名的可操作角色中必定会有玩家所爱。从PS2的《Namco x Capcom》到NDS的两作《无限边境》，爽快的战斗系统也经历了数次进化，在本作中发扬光大。本文除了有详细的系统介绍和流程攻略外，最后也会给出全部角色的详细资料，喜欢本作的玩家切勿错过！



战略角色扮演 S·RPG	跨界计划 プロジェクト クロスゾーン		
NBGI	2012年10月11日	日版	1人
6280日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

系统详解

战场篇

按键操作

键位	操作
滑杆	角色、光标移动 / 改变角色朝向
十字键←/→	视角转动
十字键↑/↓	视角拉远 / 拉近
X	调出指令菜单 / 菜单翻页
Y	救援 / 破坏 / 开启 / 切换援护角色
B	待机 / 取消 / （按住）加快角色移动速度
A	攻击 / 对话 / 确定
L/R	切换攻击目标
START	切换通常技 / 复数技
触摸屏	自由光标模式，用于查看地图

注：按住R+A键可令对话快进；同时按下L+R+START可令游戏快速复位；复位时按住START键可跳过标题界面直接读取中断存档。



敌我行动

战场界面在上屏幕以斜45°呈现，未行动单位的头顶上有数字表示其行动顺序，下屏幕上也会从左到右显示敌我的行动顺序。行动顺序按照敌我双方的速度（SPD）而定，SPD越大的行动越靠前。当轮到我方角色行动时，蓝色的格子表示其移动范围、黄色表示通常技的攻击范围、浅蓝色表示复数技的攻击范围。我方角色在一次行动中可以进行多项指令，破坏、开启、道具、特技等可以无限次使用，惟有攻击、会话、救援指令过后才会令本次行动结束。（少数开宝箱或破坏时出现敌人的特殊情况，会导致我方的行动强制结束。）场上的全部角色行动过一轮后自动进入下一回合，注意无论哪个关卡，回合数超过99后便会自动Game Over。

轻推滑杆可以改变角色当前的朝向，从敌方的侧面或背面发动攻击时造成的伤害值相比正面更大。敌我单位周围4格范围（即上下左右）为该角色的ZOC（Zone Of Control）、即“支配区域”，角色在移动时不能直接通过敌方的支配区域、需要绕路而行。如果两名角色相隔1格站位，则他们之间的区域敌人就无法通行，这也是“堵路”用来保护后排角色的基本技巧，不过有部分特技和装备拥有“无视ZOC”的特性。



在我方行动时点击触摸屏则进入“自由光标模式”，滑杆的功能变为控制光标移动，玩家可以凭此查看地图上某些区域是否可以通行、破坏以及宝箱的位置、敌方的攻击范围等，“翅膀”图标表示该区域只有飞行系单位（敌方特有）可以通过。



指令菜单

在我方角色行动时按下X键可以打开“指令菜单（コマンドメニュ－）”，按X键可以进行翻页，8个具体的项目如下。

特技（スキル）： 消耗XP发动指令型特技，无法发动的特技呈灰色表示。

道具（アイテム）： 使用消耗型道具，目标对象并不需要与当前角色相邻。消耗型道具分为三类，HP回复、XP回复和异常状态解除类，按←、→键进行切换。部分道具的效果一样但名称不同，不过名称相同的道具持有上限为20个。

状态（ステ－タス）： 查看单位的基本能力、招式和特技等状态，在自由光标模式下选定敌人按A同样可以查看其状态，具体项目在后文做详细说明。

存档（途中セ－ブ）： 保存中断存档，战场界面的中断存档只能保存1个。

单位一览（ユニット一览）： 浏览敌我的单位列表，能够直观的看到其等级、血量和行动顺序，选择角色后按A键也可以查看其状态。

胜败条件： 查看本关的胜负条件，本作的胜败条件经常会随着剧情的发展而发生变化，玩家需时刻留意。

基本资料（デ－タベ－ス）： 可以查看教学指南（チュ－トリアル）和事典。

系统设定（システム设定）： 可以设定背景音乐（BGM）、音效（SE）、语音（ボイス）的声音大小，战斗中是否显示招式名称、KO演出特效以及回合开始时有无语音。最后两项问号表示的内容需要一周目通关后才能开启，另外笔者建议把“KO演出”一项关闭，这样敌方在HP为0时战斗画面不会卡顿，更方便玩家“鞭尸”。

除了指令菜单外，角色还可以通过按Y键执行以下3种指令。

破坏： 光标在移动到关卡中的可破坏类场景上时会呈“拳头”图标，控制角色面朝该处按Y键即可破坏，除了能打通道路外，也有可能获得隐藏的道具。

开启： 每关的宝箱外形不尽相同，不过光标在移动到上面后都会呈现“宝箱”图标，控制角色面朝该处按Y键即可开启。较为特殊的是，如果宝箱中是隐藏的敌人的话，在开启指令后角色会结束本次行动。

救援： 当我方角色HP降为0后就无法行动，在XP超过100%的前提下，控制其他同伴面朝无法行动的角色按Y键就能进行救援，使其以HP最大值50%的状态恢复。无法行动的角色只能通过救援指令恢复，另外部分角色拥有“救援仅消耗XP50%”、“救援时同伴以HP全满的状态恢复”的特技。



特技发动

本作中的特技分为指令型（コマンドスキル）和自动型（オ－トスキル）两种，指令型就是在菜单中选择发动的，需要消耗一定的XP。有少数指令型特技是在几种效果中随机发动其一的，比如杰米妮&艾莉卡的“ジェミニの妄想”、哈肯&楠舞神夜的“博打”，其中不乏增加敌方EP这样的不利效果，其实只要在使用特技前存档，然后利用S/L大法就可以避免负面效果了。而自动型特技往往有一个发动条件，比如“XP不足100%时”、“HP高于80%时”等，满足条件后轮到该角色行动时效果便会自动触发。需要注意的一点是，特技或装备的同类效果并不能叠加，比如装备了“获得经验值增加20%”的道具就不能发动同种特技，使用了“我方全体移动力+2”的特技后，单体移动力强化的特技就无法发动。



角色能力

首先，我方单位分为双人（ペアユニット）和单人（ソロユニット）两种，作为主战的双人单位可以再配置一名援护型的单人角色以组成三人单位（トリオユニット）。双人单位的招式和特技会随着等级的提升逐渐开启，而单人单位不存在等级的概念，其招式和特技都是初期就已习得的。在状态界面下，角色的各项能力如下。

Lv	当前等级
HP	角色的体力（两人共用一条HP槽）
XP	交错点数，最大为150%（全体共用一条XP槽）
ATTACK	攻击次数，初期为3，习得新招式后会自动加1，最大为5
ATK	攻击力，影响攻击敌方造成的伤害值
DEF	防御力，影响受到敌方攻击时自己的伤害值
TEC	技术力，影响异常状态的发生率
SPD	速度，影响角色的行动顺序
EXP	当前经验值
NEXT	离升级所需的经验值
移动	角色的移动力

在状态界面按←、→键可以翻页，查看角色的招式、特技、装备以及当前所发动的技能效果。我方在使用特技、选择应战行动或是发动必杀技、复数技时都需要消耗不同程度的XP，这一全体共有的数值是本作战斗的核心。敌方状态栏中大部分与我方相同，三个特殊项目的意义如下。



EP： 即“敌方点数（Enemy Point）”，同样是敌方全体共有的，最大值也为150%。其作用与我方的XP基本相同，决定其能否反击或发动必杀技、复数技。玩家可以根据敌方的EP情况，故意攻击BOSS来引诱其发动必杀，以免轮到其行动时偷袭我方HP不足的单位。

重量： 敌方单位HP槽右侧会显示其重量，分为超重、重、普通、轻4种类型（超重和重的区别在于“重”的字体颜色和向下的三角箭头的数量）。敌方的重量决定了战斗中其被我方攻击时的浮空高度和下落速度，对连击时的手感有比较大的影响。

防御槽： BLOCK是敌方持有的防御槽，初期值各不相同。我方在发动攻击时需先耗尽敌人的防御槽，才能对其HP造成实质性伤害。



攻击方式

当我方的攻击范围内有敌方单位存在时，按L/R键选好目标后按A键即可进入战斗画面，主要攻击方式有以下5种。



通常技： 按A键配合不同的方向键就能使出，双人单位可习得5招通常技。

必杀技： XP超过100%后才能发动，在战斗中按Y键即可，必杀技收招后战斗就会强制结束。

单人攻击： 主攻的双人单位配置有单人单位，就可以按L键便能使用单人攻击（ソロアタック）。

援护攻击： 主攻角色周围一圈，即8格内有同伴存在时（无论其行动是否结束），按Y键可以切换援护角色，在进入战斗后就能按R键使用援护攻击（サポ－トアタック）。

复数技： XP超过100%后才能发动，需先在战场画面按START键切换攻击模式，再锁定多个目标进行攻击。比较特殊的是复数技有“对象2”和“对象2～4”之分，两者都要求攻击范围内至少有两名敌人才能发动。



异常状态

本作只有以下4种异常状态，利用特技或回复型道具能主动解除对应状态。虽然异常状态最长的持续时间也仅有1回合，但在面对强力BOSS时利用高TEC的角色设法成功附加异常状态能令战斗轻松不少，尤其是皮糙肉厚的BOSS，只要不带“毒无效”特性，中毒后一次扣去两成的血量非常可观，玩家要善加利用。

中毒：次回合轮到该角色行动时受到HP最大值20%的伤害，之后自动解除中毒状态，但角色的HP不会因中毒而降到0而导致无法行动。

崩し：敌方角色在战斗后无法发动反击，我方角色在应战菜单中选择的反击不会发动，战斗结束后就会自动解除。

气绝：气绝状态对敌我双方有少许区别。当敌方气绝时，被我方攻击第一击无视防御槽且必定发动会心一击（复数技无效）；当我方气绝时，无法选择任何应战指令。下一次轮到该角色行动或该角色被攻击时自动解除气绝状态。

封印：敌方特有的异常状态，我方单位被封印后无法使用指令型特技或道具（自动型特技不受影响），次回合轮到该角色行动时自动解除。





应战行动

当敌方对我方展开攻击时，玩家可以通过消耗XP以选择不同的应战行动，具体有以下4种。

反击：完全承受对方的攻击、过后再消耗XP20%展开反击，反击次数为角色的最大攻击次数-2，另外反击中不能使用援护攻击、但可以发动单人攻击

防御：消耗XP20%展开防御，除了伤害减半外，也不会进入异常状态。

完全防御：消耗XP60%进行彻底防御，受到的伤害为0且不会进入异常状态。

不应战：选择“応戦しない”完全承受对方的攻击，XP也不会扣除。

当玩家的XP不足20%就不会出现应战菜单，我方单位处在“气绝”状态时无法选择应战，战斗中陷入“崩し”状态的话，事先选择的反击不能发动。另外当敌方发动必杀技或复数技时，我方都不能选择应战，而我方受到任何攻击XP都能回复5%。



战场篇



按键操作

战斗画面	
键位	操作
滑杆 / 十字键 +A	通常技攻击
B	取消必杀技演出
Y	必杀技攻击
L	单人攻击
R	援护攻击
START	战斗结束

本作的战斗系统名为“交错主动战斗（クロス・アクティブ・バトル）”。用滑杆或十字键与A键组合，就能发动不同的通常技攻击（最多5种）。角色的通常攻击次数由ATTACK值决定，当玩家在一次战斗中使用出当前所有种类的通常技，就能获得一次额外的攻击机会奖励（右下出现ATTACK+1字样），进而继续对敌人展开追击。根据前文“攻击方式”中的介绍，满足特定条件的情况下还可以发动必杀技、单人攻击和援护攻击，场上最多能同时存在5名我方角色。通常情况下，必杀技、单人攻击和援护攻击在每次战斗中只能使用一次，用相应特技可以增加单人攻击或援护攻击的发动次数。

当满足以下任意条件，本次战斗就会结束：①敌人HP=0的情况下落地；②我方通常技攻击次数用尽的情况下敌人落地（未落地时仍可使用必杀技、援护攻击或单人攻击）；③必杀技发动结束；④玩家按下START键。



①交叉攻击图标
②伤害值
③连击数
④敌方HP
⑤敌方防御槽
⑥我方通常技招式（暗淡的表示已用过）
⑦我方XP
⑧剩余攻击次数



招式性能

在状态界面可以查看角色各个招式的性能，最主要的有威力、XP上升量、追加效果这3项。威力以C、B、A、S逐级提升，威力越高，伤害值受敌方DEF的影响越小；XP上升量即使用完该招式后可以积蓄的XP值，但需注意只有攻击命中才有效果，被防御或打空都不会提升XP；追加效果细分为5种，除了“中毒”、“崩し”、“气绝”以及敌方特有的“封印”这4种异常状态外，还有“CRT+”，其效果是发动会心一击时的伤害值更高。防御槽破坏力是招式的隐藏属性，在游戏中无法查看，文末的表格中有给出。玩家要根据不同的战况对招式进行取舍，比如以积蓄XP为目的的话就多用XP上升量高的招式，以给敌方造成伤害为目的的话就选择威力大的招式并争取打出会心一击，TEC高的角色活用带异常状态的攻击，更容易主导战局。





其他篇

进阶技巧

玩家在了解了招式的基本性能后，就需要在实战中不断摸索，主要是熟悉出招时第一击的判定时机和位置，才能令战斗打得流畅自如。另外不同重量的敌人浮空高度有所区别，攻击时的手感也有所差异。

防御崩坏：对于有防御槽（BLOCK）的敌人，我方初期的攻击只能削减其防御槽，并不会造成HP伤害，敌人也是处在原地不动。当防御槽耗尽后就会触发防御崩坏，此时攻击才能将敌人打飞并造成伤害。当敌人被我方打至连续的浮空状态时，其防御槽也会徐徐回复，一旦落地就会重整防御态势，需要玩家重新破防（少量敌人的防御槽不会回复）。我方反击、发动必杀技或复数技时可以无视防御槽，部分角色也拥有“攻击无视敌方防御”的特技。

浮空连击：只要我方的攻击令敌人始终处于浮空状态，右上角的连击数便会不断累积，哪怕敌人的HP已经降为0也可以继续攻击。连击数对战后的XP累积有加成效果，而令敌人保持浮空则能避免其再度进入防御态势。一旦敌人落地，其身边会出现“！”号标记，连击数也会重置。

会心一击：在敌人即将落地的瞬间攻击命中，便会触发高伤害的会心一击，除了出现CRITICAL字样外，伤害值也会以黄色表示。通常技、援护技、单人技乃至必杀技都可以触发会心一击，难度也逐级增加，必杀技的会心判定最为苛刻，但回报率也最高。注意，成功发动会心一击后并不是每一下命中都会出现高伤害的黄字的。

交错攻击：除了必杀技外，当通常技、单人攻击和援护攻击中的任意两种招式同时命中敌人时，就会进入“交错攻击（クロスヒット）”状态。该状态下敌人的位置基本被固定在一处，（但并不绝对，部分招式如曾伽的单人攻击会令目标强制移位），除了能快速稳定地打出高连击外，更重要的是XP槽可以突破100%的上限，最多累积到150%。交错攻击状态下的连击数会另外单独计算，对战后的XP累积同样有加成效果。另外，单人攻击和援护攻击在单独发动时并不能提升XP，但如果与其他攻击同时命中敌人、进入交错攻击状态就能积蓄XP。



战后结算

战斗结束后系统会对本次战斗进行结算，具体分为5项：①MAX HIT，最大连击数，战后XP回复该数值的10%；②CROSS HIT，“交错攻击”状态下的最大连击数，战后XP回复该数值的10%；③CRITICAL，每发动一次会心一击、经验值增加5%，这里的会心次数仅指招式的第一下攻击判定，而非发动会心后的每次命中；④SPECIAL ATTACK FINISH，以必杀技击倒敌人、经验值增加20%；⑤MULTI ATTACK FINISH，以复数技击倒敌人，每击倒一个、XP增加10%。在我方XP已超过100%的情况下，①、②、⑤三项中的XP加成无效（受到敌方攻击所加的5%也无效）。另外除了上面提到的经验加成外，战后的经验值还会根据敌我双方的等级差有所补正。



击倒敌人都能够得到固定的掉落品，杂兵为回复型道具，BOSS则多为装备型道具。道具除了通过KO获得外，还可以通过防御崩坏得到。在面对防御槽能自动回复的敌人时，首次破防并待其防御槽回满至少1格后故意令其落地，再发动攻击二次破防后也能得到回复型道具，每次战斗中最多可获得一个。

章节菜单

在完成每一话的战斗后都会进入章节菜单（インターミッション），按X键可以进行翻页，除了状态（ステータス）、基本资料（データベース）和系统设定（システム设定）这3项指令菜单就有的项目外，另外5项的功能如下。

单位设定（ユニット设定）：对双人单位和单人单位进行自由编成，按X键可以解除全部配组。

装备设定：对双人单位进行装备，提升各项基本能力或是获得某些特性。可装备道具分为“装备品”和“饰品（アクセサリ）”两类。

存档（データセーブ）：储存当前记录，存档最多可存在15个，按Y键进行消除存档。

练习（トレーニング）：进行战斗练习，玩家可自由指定出战的双人单位、单人单位、援护单位，并设置敌方的重量、防御槽和我方的初期XP值。

特典道具（特典アイテム）：输入密码交换特典道具，比如游戏初回版附赠的道具“ジエイド・メダル”就需要在本作的官网输入正版说明书背后的密码，才能得到交换码。特典道具在各个存档间共通，但每个道具交换码只能使用一次。

流程攻略

本作中可用角色很多，但队伍经常会分分合合，故不能只挑选几个角色单独培养，让队伍全面、平均地升级才是明智之举。由于游戏并不存在“Game Over练级”的方法，而战斗中的胜败条件也经常会发生变化，故玩家一定要确认清楚。攻略的道具表格中，蓝色字体表示的是2周目以后才能拿到的特定道具。

多周目继承

这里先介绍一下多周目的继承要素，便于玩家有的放矢。读取通关存档进行二周目游戏时能够继承道具以及玩家的各项记录（MAX HIT、MAX CROSS HIT、KO数、游戏时间）。敌人的等级强化、经验值降低、消耗型道具的掉落量减少，难度无疑更高。不过部分宝箱中的道具也会发生变化，其中相当一部分都是强力装备。“システム设定”中追加“BGM鉴赏”和“战斗BGM变更”两项功能，“データベース”中“事典”的全部资料一开始就能阅览。

序章1 放浪者たち

开篇的 5 个序章也是本作的教学模式，供玩家熟悉最基本的系统，可以说没有任何难度。序章中的经验值和等级不会累加到正篇中，但所得道具可以继承。此战玩家只需先利用触摸屏确认敌人的攻击范围，再站好自己的位置，待其主动靠近后各个击破即可。天斋小吾郎 & 黄龙寺美依作为原创主角招式很容易上手，玩家应尽可能地保证在招式衔接时连击数不断，战斗中依次使用 3 个普通技后能够获得 1 次额外的攻击机会，这也是一击杀敌的关键。

胜利条件	敌方全灭
败北条件	小吾郎 & 美依无法行动

序章2 強いやつらが待つ场所で

首先要做的是令风间仁 & 凌晓雨恢复行动能力，操控结城晶 & 陈佩靠近并面朝他后按 Y 键进行救援即可。第 2 回合时茱莉与隆 & 肯登场，胜利条件改变后战斗正式打响。攻击时控制好我方角色间的站位，以便于发动援护攻击。以目前杂兵的血量普通攻击就能轻松解决，不妨多利用交错攻击来提升 XP，为迎战 BOSS 做好铺垫。击倒杜拉尔（デュラル）或茱莉（ジュリ）中任意一人皆可过关，前者的防御力略高，并不会主动移动，不过掉落物品质更好。两个 BOSS 都有防御槽的设定，成功破防后就果断发动必杀技来造成高伤害。另外在与杜拉尔的战斗中刻意断连，待其防御槽回复 1 格后再次强攻破防可以刷取回复道具（朱莉的防御槽不会回复，因此不能用此法）。最后一击时务必以必杀技收尾，这样能获得 20% 的经验加成。

胜利条件	第 1 回合结束前对风间仁进行救援→敌方全灭→击倒デュラル或ジュリ
败北条件	第 1 回合结束后仍未对风间仁进行救援→我方全灭
BOSS 掉落	虎のパンケ－キ（デュラル）、キビダンゴ（ジュリ）

序章3 悪を断つ剑たち

面朝瓦砾障碍后按 Y 键即可对其破坏，也有机会得到道具，这项指令可以无限次使用，并不会强制结束行动。击倒初期的两名杂兵或 5 回合过后，曾伽便会登场，他作为单人单位可以与哈肯 & 楠舞神夜配在一组。除了战斗中能提供支援外，强化攻击的特殊能力“热血”也是 BOSS 战的利器。哈肯 & 神夜的招式命中判定大、连携性很好，在攻击杰达（ジエダ）时应尽量争取会心攻击，这样才能有效地提高伤害输出。

胜利条件	敌方全灭→击倒ジエダ
败北条件	ハ－ケン & 神夜无法行动
场景破坏	ファ－ストエイド ×2+ 气魂 ×2（东北的 4 个铁罐）、ファ－ストエイド + 气魂（ジエダ身后的 2 个铁罐）
BOSS 掉落	ゴ－ルドオ－ブ（ジエダ）

序章4 悪魔が恐れる男たち

开启宝箱的操作与“破坏”一致，面朝宝箱后按 Y 键即可，不同地图下宝箱的样子也不尽相同，建议玩家今后在开战后先进入自由光标模式查看一番。用但丁 & 迪米特利击倒两名杂兵后再去开启左侧的宝箱触发事件，莉姆希安（リ－ムシアン）从魔方阵中出现，我方也有新援——东马 & 茜莉尔加盟。新增的杂兵仍然不堪一击，不过它们都有了“反击”能力，以防万一还是拉开 1 格距离发动攻击，免得受到不必要的伤害。BOSS 拥有复数攻击技，能打掉每个目标近 900 点伤害，玩家需控制好角色间的站位。

胜利条件	开启全部宝箱→击倒リ－ムシアン
败北条件	ダンテ & デミトリ无法行动→我方全灭
宝箱道具	ブル－オ－ブ
BOSS 掉落	ロ－ズジストL（リ－ムシアン）

序章5 死灵たちの暴露

开战前可自行配置同行的单人单位，我方两支队伍各行动两次后触发剧情，克里斯与吉尔在北侧登场，年轻的三岛平八加入作为援护，中央泳池中也会出现丧尸增援。克里斯 & 吉尔拥有范围攻击的复数技，在确定攻击前按 Start 键进行招式切换。控制好走位、把敌人聚集后就能多重锁定并迅速清版，而且同时击倒的敌人越多，XP 加成也越高（每个 +10%）。扎贝尔（ザベル）的复数技和单体必杀威力都不高，但都有气绝效果。不过 BOSS 只会盯着他口中的“甜心”泪泪移动和攻击，因此很容易就会被玩家牵着鼻子走，待击倒全部杂兵并回收道具后再料理他即可。

胜利条件	击倒ザベル
败北条件	我方全灭
宝箱道具	匠の气魂、アップルグミ、万能ソ－ダ、アップルグミ、万能ソ－ダ
BOSS 掉落	救急スプレ－（ザベル）

第1话 黄龙寺家にようこそ

序章结束后视点重回主角方面，除了小吾郎 & 美依外，春丽 & 莫莉卡也会从喷泉中传送而出。轻松秒杀掉最初的两名敌人后，喷泉东侧出现敌援军。玩家无需急着移动，原地以逸待劳等几个飞行系的敌人主动靠近即可，艾因（アイン）和身边的**オロス・エイプ**要等玩家击倒两只**カマイタチ**后才会开始行动。提醒一下玩家本作中同名道具的上限个数为 20，虽然没有商店的设定，但战斗中掉落的足以够用，玩家们不用吝惜。另外由于没有自由战斗或是 Game Over 重开的练级方法，因此想要尽可能多地获得经验值，除了在对付 BOSS 的致命一击时使用必杀技外，诸如春丽组的特殊技“搜查の基本”也是最大化经验值的关键。战后别忘了对战斗单位进行道具装备。

胜利条件	敌方全灭→击倒アイン・ベラノス
败北条件	我方全灭
BOSS 掉落	虎のパンケ－キ（アイン）

第2话 斗いに饥えた毒牙

开战后结城晶 & 陈佩加入，他俩身处敌兵的包围之中，建议尽快让主角等人过来解围。击倒 4 只丧尸后喷水池西侧出现敌援军，番也作为支援角色加入。只要不进入 BOSS 身边那两只**オロス・スネ－ク**的攻击范围，它们便固定原地不动。此时不妨先令全队向右移动拉开与多莱（ドライ）的间距，在击倒攻过来的敌兵时故意留一只**カマイタチ**，这样 BOSS 便不会主动出击，待安心搜刮完场景中的道具后再将其镰鼬击杀。（注意两把阳伞之间的宝箱在默认视角下是看不到的，记得手动调整。）BOSS 的必杀技和复数技都带有中毒属性，另外身体沉重的他在浮空时的高度比一般情况低，玩家在连击时需适应一下“重”级敌人的浮空高度。

胜利条件	敌方全灭→击倒ドライ・ベラノス
败北条件	小吾郎 & 美依无法行动
宝箱道具	Wレザ－ジャケット、ナウいスニ－カ－、ミックスジュ－ス→シオナイト（2周目变化）
BOSS 掉落	虎のパンケ－キ（ドライ）



第3话 トロンにコブンに

新加入的托隆 & 柯本虽然有两人但只算单人的支援单位，开战后令弗兰克 & 泪泪向西侧被长椅堵上的大门处移动，第 1 回合结束后我方增援便会到来，胜败条件也发生改变。此后敌人便会纷至沓来，包括实力强劲的 T-elos，因此整体节奏相比前两关要快。推荐直接在水池西侧拒敌，利用敌人的移动力差距各个击破，就能以最少的伤害清掉杂兵。T-elos 的复数技威力相比带气绝效果的单体必杀技而言要容易接受一些，由于 BOSS 很可能直接就用必杀技展开反击，建议在敌方 EP 超过 100% 时靠聚集的站位引诱其发动复数技，然后再一口气击倒她。托隆的特技“指挥弹”能令援护攻击次数 +1，在集中攻击时可以多加利用。

胜利条件	敌方全灭→击倒 T-elos
败北条件	フランク & レイレイ无法行动→小吾郎 & 美依无法行动
宝箱道具	本「サバイバル」、平愈の水、デビルスタ－→コブンのマスク（2周目变化）
BOSS 掉落	VB- 雨月（T-elos）

第4话 ゆらぎの街のアリス

杂兵中三种颜色的镰鼬各带有三种不同的异常效果，建议优先击倒它们。第 1 回合结束后地图东侧出现两名 BOSS 级敌人——毒马头、毒牛头，零儿 & 小牟也会出现在东侧的路障边。建议先让零儿组与大部队会合，清掉附近的杂兵后再一同向东对付攻过来的“牛头马面”。这两个 BOSS 有高几率令我方中毒，一旦陷入异常状态就果断用道具回复，否则次回合 20% 的强制伤害还是颇为可观的。牛头和马头的基本能力接近，攻击时推荐先对 HP 和防御都相对较低的毒马头下手。击倒两人中的任意一人后沙夜就会开始出击，她的全部招式皆有封印效果，一旦命中我方就无法使用道具或特技、非常麻烦，故还是建议引诱其发动单体必杀攻击。

胜利条件	击倒沙夜
败北条件	我方全灭→零儿 & 小牟无法行动
宝箱道具	スペシャルグミ、ゼビウスTシャツ、快愈の水、ミックスジュ－ス→ヘルマスク（2 周目变化）
BOSS 掉落	逢魔の假面（毒马头）、交通安全のお守り（毒牛头）、お洒落リップクリ－ム（沙夜）

第5话 神を食らう者たち

开战后先让索玛 & 爱丽莎向大部队靠拢，击倒两名杂兵后，荒神 BOSS 就会带着大批援军现身，与我方短兵相接。全部杂兵都有反击能力，**オウガテイル**堕天略为特殊，其初期防御槽是 0，随着我方的攻击命中才会慢慢累积，因此只要不断连就可以较轻松的击倒它。BOSS 的 HP 多达 3 万 4，建议在清杂兵时 XP 一攒到 100% 就对它展开一轮猛攻。荒神的复数技“雷槌”范围很大、伤害约为 1600，必杀技“放电”更是可以造成 2000 以上的伤害，由于周围的敌兵很多，在快到 BOSS 行动前一定要确保我方角色的 HP 足够。

胜利条件	敌方全灭
败北条件	ソ－マ & アリサ无法行动
宝箱道具	若者のバンダナ、万能ソ－ダ
BOSS 掉落	强化パ－ツ・近距离强化（ヴァジュラ）

第6话 摩天楼に爱の御旗を

首先提醒玩家本关的宝箱就是地图上的亮点，地图北侧岩石后的以及东侧墙壁后的在默认视角下并不容易发现，记得手动转向。玩家击倒 1 名敌人后西佐（シソ－）就会带着两架**ブランシェ**在东侧出现，杰米妮 & 艾莉卡则会作为我方援军登场。场上的杂兵大多不难对付，建议玩家兵分两路，一路向北、一路向东分头挺进。**コク－ンメイデン**的攻击距离长达 6 格但不能移动，可以把它们当成是“炮台”，确认好攻击范围后再一口气冲进去击倒。利用东南角的墙壁和岩石地形，可以在路口布下口袋阵等敌人自己送上门。西佐驾驶的兔型机器人プレリュ－ド才是本关的 BOSS，虽然其初期防御槽为 0，但由于体积较大且体重为“重”，比较容易在一些浮空性能稍差的招式中途落地，比如零儿 & 小牟的 A 键普通技，这点需要注意。

胜利条件	敌方全灭→击倒プレリュ－ド
败北条件	我方全灭→ジェミニ & エリカ无法行动
宝箱道具	こんがりピザ、匠の气魂、トリ－ト、万能ソ－ダ
BOSS 掉落	赤い丸メガネ（プレリュ－ド）

第7话 ドットハッカ－ズ

第 1 回合结束后我方大部队便会在东侧出现，杰法 & 琳贝尔不妨先原地解决攻上来的敌人、不用急着向南。中央的两个**お宝カイゴ**是不会主动出击的，当任意角色走到它们附近就会触发剧情，地图南侧出现敌援军，而我方角色凯特 & 黑玫瑰则身陷包围之中。不过除了两个首狩人外，哥布林部队会无视凯特组向北侧移动，因此倒也无需太担心。杂兵只剩 8 人时 BOSS 便会出现在北侧石像附近，如果此前没有破坏栏杆的话，斯克斯（**スケイス**）会被挡着过不来，玩家从容干掉杂兵后再回头对付它即可。BOSS 的能力不弱，除了本身的无视 ZOC 和毒无效特性外，还有 50% 的几率发动 ATK 上升 15% 的特技，令攻击威力进一步飙升，因此建议在我方行动时主动触发其单体必杀反击，把 EP 提前消耗掉。

胜利条件	敌方全灭
败北条件	ゼファ－& リ－ンベル无法行动→我方全灭→カイト & ブラックロ－ズ无法行动
宝箱道具	アウラの雕像、バリアパッド、トリ－ト、こんがりピザ→ス－パ－ソ－ド（2 周目变化）
BOSS 掉落	活力のタリスマン（スケイス）



第8话 梦の领域

初期只有隆 & 肯可用，拥有双重人格的咪咪子是单人支援单位。第 1 回合结束后我方主力部队就会出现在桥的西侧，随之而来的还有敌方增援。球形和角柱形敌人的初期防御槽都比较多，玩家可以尝试开战后先发动单人或援护攻击，破防后再用双人单位展开攻击并争取会心，这样伤害值会相对较高。当敌兵只剩 10 人时桥东侧会出现第二波援军，建议利用桥上相对狭窄的地形来阻击敌人，一次单人或援护攻击很可能决定了能否成功击倒敌兵。最后需同时面对艾因和多莱，虽然是老面孔，但两人都拥有普通反击不耗 EP 的特性，且 HP 不足 50% 时，前者能令 ATK 上升 15%，后者则能让 DEF 上升 15%（几率都是 50%），因此切忌打持久战。由于我方此时没有可能习得复数技，因此想同时击倒两人是不现实的，幸好掉落物只是回复品而已，认准一个强攻即可。

胜利条件	敌方全灭→击倒アイン・ベラノス或ドライ・ベラノス
败北条件	リュウ & ケン无法行动→我方全灭
宝箱道具	冒险者の大剑、デビルスタ－、トレ－ナ－EXP、トリ－ト→バシシマ－カ－（2 周目变化）
BOSS 掉落	ロ－ズジストL（アイン）、救急スプレ－（ドライ）

第9话 悪を蹴散らし、正义を示せ

一行人被传送到银座的大帝国剧场，敌方的首脑朵艾（ドウ－エ）也正式登场。开战后我方被强制分在两个区域，南侧的要面对大批降魔，建议优先击倒酸弹型降魔，不给它们发动复数技的机会；北侧的部队则可以主动向西北的 BOSS 靠近。第 3 回合结束时分隔南北的防壁全部降下，大神一郎 & 真宫寺樱在帝剧门口闪亮登场，另一名 BOSS 杀女则带着援军于东北角出现。虽然朵艾并非目标敌人，但为了掉落品还是建议优先攻击她。建议避开其带有封印效果、伤害约为 2500 的复数技，另外由于她的体重为“轻”，玩家若是感觉把握不好出招时机推荐提前发动“浮空高度固定”的特技。务必在杀女靠近前解决朵艾，否则同时面对两人很容易有角色被秒掉。接下来只要依照老套路，在 BOSS 行动前主动耗掉敌方的 EP，我方角色就不会有太大的压力，可以从容清掉杂兵后再解决她。

胜利条件	敌方全灭→击倒杀女
败北条件	小吾郎 & 美依无法行动→大神 & さくら无法行动
BOSS 掉落	ハ－トのアップリケ（ドウ－エ）、ジャンボ－ル（杀女）

第10话 若かりし铁拳王

本关三岛平八老爷子成为敌人，开战后不妨先全队向东北移动，杂兵会自动聚拢过来，上层的飞行敌人更是能直接冲下来。清除杂兵的同时回收附近的宝箱，当敌人只剩 15 人时杰达与援军会在王座周边出现。接下来敌兵会蜂拥而至，大多都不足为惧，惟一要注意的是几只 HP 近 2 万、拥有复数技和反击消耗 EP 为 0 的**キュ－ビィ**。有余力的话可以派两队强力角色上楼，拿取宝箱的同时攻击扎贝尔，他在三个 BOSS 中算是相对较弱的。西南的平八会主动走过来，老爷子的 ATK 很高，单体必杀可以打出 3000 以上的高伤害。攻击平八时不妨多利用“通常技射程 +1”的特技，并尽量争取在杰达靠近前解决他。杰达在 HP 不足 30%（即降到 1 万 5 以下）时会自动发动“全能力提升 10%”的特技，因此应设法在其行动前一口气解决。获胜后平八老爷子就又加入了。

胜利条件	敌方全灭→击倒ジエダ
败北条件	ダンテ＆デミトリ无法行动；フランク＆レイレイ无法行动
宝箱道具	吸血鬼のワイングラス、棺桶のフタ、パーフェクトエイド、デビルスター、ウイッチローブ
BOSS 掉落	电击チョーカー（ザベル）、金刚手甲（三島平八）、血の契约书（ジエダ）



第11话 无限の刻を越えた地で

开战后直接根据初期的配置，分兵向东侧和西南挺进，不在同一水平面上的目标是无法攻击的，因此西侧那些高台上的飞行系敌人只能等它们自己下来。此阶段的战斗没有什么压力，建议玩家把等级较低的队伍培养一下，不要出现强弱分化严重的情况。在消灭全部杂兵或是破坏楼梯下的路障后，敌增援就会从中央的巨大转送装置中出现。新出现的防御机器人可以直接从下层攻击到我方，建议把开战地点放在两侧的楼梯附近。当敌方只剩 10 人或是茉莉的 HP 不足 70% 时，会有新的敌兵增援，因此建议控制杀敌数，把火力放在阿丽莎（アリサ）和杜拉尔身上。击倒两人后再引来援军，这样我方的压力会减缓不少，而且还有哈肯＆神夜加盟。ファントム的整体实力反倒不如先前登场的几个 BOSS，只不过相对耐打一些，缠斗的同时别忘了去回收桥下的宝箱。

胜利条件	敌方全灭→击倒ファントム
败北条件	アキラ＆パイ无法行动→ハーケン＆神夜无法行动
宝箱道具	こんがりピザ、デビルスター、トリート、ゴールド メタルナイフ、携带用急救箱、万能ソーダ→双霸龙の道着（2 周目変化）
BOSS 掉落	水晶のドクロ（アリサ）、八极十字枪（デュラル）、军服一式（ジュリ）、プラズマカッター（ファントム）

第12话 火花、散らして

初期只有尤利＆埃斯蒂尔可以控制，打开宝箱后被曾伽误以为是小偷，需要展示实力证明自己的身分。扣除其一定 HP 后三人就会走下高台，击倒任意一名敌人后荒神与敌援军在东侧鸟居、北侧高台上出现，我方大部队则从东南处登场。（埃斯蒂尔看到同为公主的楠舞神夜的胸围后无语了，尤利只得安慰说你俩不是同一个种族的。）西侧的コクーンメイデン全部是不能移动的“炮台”，清掉附近的两个后就可以先把火力集中到东北的强力部队上，其站位都比较集中，如果有角色习得了复数技（比如弗兰克组到达 15 级时的“天雷破”）能快速地清版。BOSS 是之前迎战过的荒神ヴアジュラ，整体实力有全面提升，更值得注意的是其 HP 降到 30%（即 1 万 9）以下时会发动“全能力提升 10%”的特技，攻击时注意控制好血量。敌人只剩 12 人时，第二波援军会在西北的高台上出现。**オミコン和ネクロン**的实力一般，不过两人都能使用复数技，前者带封印、后者带毒。将她俩消灭后再向炮台区域挺进，最后可以把毒马头与艾因的 HP 削减到极少的程度并用复数技一并击倒。

胜利条件	开启宝箱→击倒ゼンガー・ゾンボルト→敌方全灭→击倒毒马头或アイン・ベラノス
败北条件	ユーリ＆エステル无法行动→我方全灭
宝箱道具	スペシャルグミ、楠舞一刀流・入门、肘サポーター、平愈の水、商魂はっぴ（西侧石头后的宝箱）
BOSS 掉落	ジャバウォック铠（ヴアジュラ）、虎のパンケーキ（毒马头）、救急スプレー（アイン）



第13话 ワルキューレたちの冒险

开场就有个限，瓦尔基里在得知库鲁特的部队中相互间是以数字相称后，自称 NO.17（她的声优井上喜久子小姐是“永远的 17 岁”）。初期的杂兵很好解决，建议把我方兵分两路，分别向西北和东北进军。全灭敌人后巨大的战车エヒドナ从魔方阵中出现，不过它只是个摆设，真正的目标是斜坡上的塞露贝利亚（セルベリア）。之前我方角色已移动到位的话，直接就能在两个斜坡底端开战。上坡时同样可以再度分兵，不要挤在狭窄的路口。当玩家来到片那、亚片那和百夜・改这三种特殊杂兵附近时，几个 BOSS 就会开始行动了，接下来的战斗才是本关的难点。亚片那和百夜・改都会使用大范围的复数技，且 EP 消耗只需 50%，建议玩家在被范围攻击命中后不要急着回复，看清敌我行动顺序后合理利用好“全员 HP 回复 30%”的道具或特技。把 3 个 BOSS 引到左、中、右三条路线上分头迎敌能够减轻压力。相比起 T-elos 招式的高攻击，还是沙夜的封印效果比较麻烦，塞姐的能力虽高但威力并不强，必杀技和复数技的伤害约为 3500 和 2000。过关后我方角色被强制分为两队，单人单位也需要重新配置一下。

胜利条件	敌方全灭→击倒セルベリア
败北条件	クルト＆リエラ无法行动
宝箱道具	万能ソーダ、パーフェクトエイド、こんがりピザ、壮健のタリスマン、スーパーヘルメット、纵横无尽のチャーム
BOSS 掉落	T-elosの盾（T-elos）、厄除のお守り（沙夜）、军用レンチ・ユール（セルベリア）

第14话 永远の好敌手

初期的杂兵轻松就能解决，当玩家进军到地图中部时西佐会率领大批援军登场，除了 BOSS 和北侧的机器人部队外，其他敌兵都会聚拢过来，面对敌方的夹攻建议先后撤解决南侧的重型石巨人。西侧的敌人大部分可以用弗兰克组的“天雷破”或春丽组的“气功掌”快速清掉，要注意的惟有会复数攻击的アウトブレーカー，建议用必杀技一口气秒杀。两个 BOSS 都是不会主动出击的，可以轻松地各个击破。来自《魔界村》的希尔达（シールダー）的招式伤害约为：“火球”3500、“火球连射”2500，其对异常状态没有任何抗性，不妨多用毒效果。只要之前对各部队的培养较为均衡，本关就没有太大难度。

胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭
宝箱道具	トリート、デビルスター、药品携行用大型ポーチ
BOSS 掉落	ドラグーン（シゾー）、青铜の铠（シールダー）

第15话 ゲイングランド・システム

开战后靠近亚瑟大叔按 A 键对话即可令其加入，之后就在桥头御敌，小吾郎组到达 19 级后就有威力强劲的复数技了，清杂兵非常快。当玩家到达地图中部后，朵艾、杀女以及敌援军杀到。此阶段建议把战线稍向西侧推移，一是方便搜刮宝箱，二则与 BOSS 拉开一段距离，等主动进攻的杀女自己送上门来。她的 ATK 提升了不少，单体必杀“兽の数字”伤害可以突破 4200。击退杀女后全军东行，向朵艾发起进攻时，应注意避免给她机会使出带封印效果的复数技（必杀技仅有约 3400 的伤害），其后方的マッドサッカー和杂兵也会积极地围过来。顶住这一波攻势后就可以去东北角与蕾蒂对话并令其加入了，希尔达依旧是原地不动的类型，各种异常状态往它身上招呼就行了。

胜利条件	与アーサー对话→敌方全灭
败北条件	小吾郎＆美依无法行动；ダンテ＆デミトリ无法行动；大神＆さくら无法行动
宝箱道具	こんがりピザ、ケチケチ大全、パーフェクトエイド、デビルスター、部族の腰ミノ、万能ソーダ→时の键（2 周目変化）
BOSS 掉落	スペシャルグミ（マッドサッカー）、手编みのマフラー（杀女）、苍い付け爪（ドゥーエ）、将军の帽子（シールダー）

第16话 疎ましき金色の阳鬼

《魔界村》经典场景中的“铡刀”看上去有点慎人，但实际上走过时不会造成任何伤害，不过本关中除了宝箱外还有不少物体可以破坏并拿到道具。初期只有风间仁＆凌晓雨可以控制，前进不远后就会触发支援角色“一文字伐”登场的剧情，我方的一半主力会出现在北侧的废屋附近（屋后还隐藏着一个宝箱）。一路过关斩将靠近木桥后，我方余下的角色会在

桥北侧登场，胜利条件相关的金色哥布林**ステハニ－**也会出现。追杀的任务交给北侧的角色，推荐发动增加全军移动力的特技（大神组的“队长コマンド・风”、弗林的“进军命令”）以及增加攻击距离的特技（如哈肯组的“狙击”），提前给移动力高的角色装备“无视ZOC”的道具也可以防止被敌人挡路；南侧的部队则专心清除杂兵、为追击部队提供XP即可。消灭4只黄金哥布林、夺回钥匙后，就可以放慢速度、安心杀敌和搜刮道具。三个BOSS的特性与之前基本没有区别，不再重复。

胜利条件	到达大门→在4只ステハニ－到达大门前将其尽数击倒→敌方全灭
败北条件	仁&シヤオユウ无法行动→カイト&ブラックロ－ズ无法行动→任意ステハニ－到达大门前→我方全灭
场景破坏	回复锭+ロ－ズジスト S（仁初期位置北侧瓦罐）、万能ソ－ダ（仁初期位置西北的盔甲）、ポイズンボトル（桥东南的瓦罐）、キュアキット R（西北坡下的瓦罐）、万能ソ－ダ（西北坡上的盔甲）、回复锭（最北侧的瓦罐）
宝箱道具	パ－フェクトエイド、ゴブキャップ、ゴブブ－ツ、デビルスタ－、トリ－ト→チョイボリス－ツ（2周目变化）
BOSS掉落	平愈の水（毒牛头）、金の腹巻（ドライ）、猫ヒトの双剑（スケイス）

第17话 オペレ-ション・クラックダウン

破坏“魔人像”的方法是走到其邻接位置待机，第2回合开始时北侧还会出现大量敌援军，不过15回合的时限过关是足够的。建议玩家分左、中、右三路突破，左侧的部队与伊姆卡对话后可以令其加入，中路部队到达废墟后要迎战强化过的扎贝尔，右侧部队则负责之后下来的阿丽莎。XP足够时就果断使用提升全员移动力的特技加快进军速度，移动时不要靠近两侧高台的边缘，待我方接近左、右的魔人像处时高台上的敌人就会主动下来了。消灭中部区域的敌人后地图就豁然开朗了，如果不想打持久战可以用高移动的角色配合ZOC无视效果强行突破，直接破坏最后两个魔人像；若是想积攒经验、搜刮道具的话不妨稳扎稳打。魔王**アスタロト**是不会主动出击的，复数技和必杀技的伤害值在2900与4000以上。由于BOSS血多防厚，建议多用中毒效果，一旦成功一次能削减1万6的HP。本关过后我方部队又强制分开。



胜利条件	15回合结束前与对话、并破坏5座魔人像
败北条件	仁&シヤオユウ无法行动；クルト&リエラ无法行动；15回合结束结束时未达成胜利条件
宝箱道具	スペシャルグミ、ミックスジュ－ス、平愈の水、ダルクス布のリボン、ザエモンの铠、浓缩ラグナイト、万能ソ－ダ→ワギャコプタ－（2周目变化）
BOSS掉落	锐い肋骨（ザベル）；キビダンゴ（シ－ルダ－）、ダブルチェ－ンソ－（アリサ）、イカルスの盾（魔王アスタロト）

第18话 暗の军、光の军

当众人都以为亚瑟牺牲了时，大叔穿着短裤又活蹦乱跳地出现了。开战后兵分两路向南进军，我方初始位置右侧有一个宝箱比较容易漏掉。当敌方不足10人时舰桥下层会出现敌援军，塞露贝利亚位于西南侧且暂时不会出击。面对站位如此整齐的杂兵，复数技又可以发挥巨大功效了，这也是玩家培养低等级角色的绝佳时机。当敌方总人数少于15人时，西南又会出现第二波援军，不过我方也有东马&茜莉尔加入。新增的杂兵同样不值一提，不过三名BOSS的能力不弱且都有异常抗性，建议玩家稳扎稳打，等他们主动出击后立刻集结兵力剿杀一个，之后的战斗就会轻松不少。

胜利条件	敌方全灭
败北条件	クルト&リエラ无法行动→トウマ&シリル无法行动
宝箱道具	ミックスジュ－ス、デビルスタ－、こんがりピザ
BOSS掉落	防弾ベスト（セルベリア）、救急スプレ－（リ－ムシアン）、ハンタ－アイ（ジェダ）

第19话 “永劫回归”はかく语りき

本关初期同样建议兵分两路，左侧的不用冲得过于深入，派单位利用墙壁凹陷处的狭窄道口抵挡攻过来的敌人即可，右侧的部队则绕路过去拿宝箱、清杂兵。第3回合结束时中央的调整仓启动，剧情过后KOS-MOS与T-elos组队加入，阿丽莎也作为支援角色参战。此时场景中央的杂兵应该已所剩无几，我方东侧的部队向东北与KOS-MOS队会合。塞斯（セス）的单体必杀攻击的伤害在3900左右，反倒是复数攻击轻易就能轰出5000以上的伤害，而且容易被附加封印效果，KOS-MOS周围的杂兵不少，务必要注意防御和回复。西侧两名挡路的角色站位得当、算好敌方行动顺序杀敌的话可以让大多数杂兵都被挤在路中间无所作为，只要小心高攻击力的亡灵（ファントム）的远距离复数技偷袭即可。待坚持到东侧的角色击倒塞斯后还来支援，压力就会大大缓解了。

胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭
宝箱道具	斗魂タオル、こんがりピザ、トリ－ト、万能ソ－ダ→受付小町ヘッド（2周目变化）
BOSS掉落	救急スプレ－（デュラル）、救急スプレ－（ファントム）、M.W.S.（セス）

第20话 イレギュラ-・ハンタ-

我方两队合流后的战场在《洛克人》的世界，开战后根据初期的配置，分头向东南方向挺进即可。第3回合开始时北侧和南侧出现两批敌兵，分别由朵艾与VAVA率领。洛克人X和ZERO则作为我方援军出现，可以让他先向西与主力部队会合。**オロス・バ－ズ**等飞行系杂兵可以停留在半空中对我方展开攻击，不过数量有限、威胁并不大。本关我方阵容齐整，4个BOSS分散在道路各处，而且身边还有杂兵为我方补充XP，实际难度很低。由于战后我方部队又会被强制一分为三，故此战的重点其实是调整和平衡角色之间的等级，利用好狭窄道路上的走位，尽快把低等级的角色培养起来，为今后的战斗打好基础。

胜利条件	敌方全灭
败北条件	カイト&ブラックロ－ズ无法行动→エックス&ゼロ无法行动
场景破坏	パ－フェクトエイド（ドゥ－エ身后的能量包）、パ－フェクトエイド（X和ZERO登场时北侧的能量包）
BOSS掉落	ゴブグロ－ブ（スケイス）、秘传の湿布（ドゥ－エ）、虎のパンケ－キ（プレリュ－ド）、クラッシュボム（VAVA）

第21话 ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド

关卡名称是“死亡之屋”，内容自然是“打丧尸”。初期只有克里斯绀可用，毒岛力也作为支援角色，玩家不妨直接用道具补满XP后发动复数技清掉周围的丧尸。在敌方攻击的阶段，配合“反击攻击次数+1”的自动特技能够逐一击杀攻过来的杂兵。第2回合开始时我方部队从西南铁门处出现，而《生化》的经典BOSS“追迹者”会在中部的桥上登场，东侧和西侧的桥上还各有一只暴君。由于有时间限制，不妨尽快发动弗林的“进军命令”让全军向北冲，这样可以在敌人堵住道路前冲到追迹者所在的桥前。此阶段不用与BOSS做过多纠缠，把它引出来免得挡路后即可继续加速往北冲，直到凯特成功与奥拉对话。此后桥下的水中会再涌出一波丧尸，不过没有了时间限制，玩家可以利用楼梯的狭窄地形以逸待劳。追迹者不吃任何异常状态，只能与它硬拼，其带中毒效果的单体必杀可以打出4000以上的伤害，扎贝尔的基础能力甚至比不过暴君，不过必杀伤害同样在4000以上，要时刻注意好前排角色的血量。



胜利条件	敌方全灭→ 15 回合结束前用カイト与アウラ对话→敌方全灭
败北条件	クリス＆ジル无法行动→カイト＆ブラックローズ无法行动；15 回合结束时未达成目标→我方全灭
场景破坏	回复锭 ×2（方形水池西侧的木箱）、万能ソーダ（方形水池东北的木箱）、ローズジストS（方形水池西北的木箱）
宝箱道具	ミックスジュース、こんがりピザ、ミックスジュース、万能ソーダ、こんがりピザ
BOSS 掉落	虎のパンケーキ（ザベル）、ギターケース（ネメシス-T 型）

第22话 神と、人と、そして魔と

本关的基本目标与之前相同，开战后先把挡路的野猪清掉，打小猪攒下的 XP 用来秒杀大野猪，争取一击一杀、不要在此逗留。之后发动大神组的“队长コマンド・风”特技来加快我方的进军速度，当敌方不足 10 人时爆裂刑警布鲁诺登场，随之而来的还有东、西两批敌方援军。除了春丽的“バーチカルダッシュ”外，三岛平八、雨宫林道也都有“无视 ZOC”效果的特技，战前最好让其中一人与 KOS-MOS 组队。地图中央坑洞以及东侧海上的敌人并不会第一时间攻过来，这也给了我们狭路突破的宝贵时机。玩家可沿着坑洞的边缘全力向东北突破，只击杀挡路的敌兵，只要能甩开西侧的荒神部队就能顺利地到达奥拉面前。对话后时限解除，利用奥拉右侧的狭窄路口，把敌兵慢慢蚕食掉即可，在 BOSS 连续行动前不妨发动大神组的“队长コマンド・山”强化全体防御。

胜利条件	15 回合结束前用 KOS-MOS 与アウラ对话→敌方全灭
败北条件	KOS-MOS&T-elos 无法行动；15 回合结束时未达成目标→我方全灭
宝箱道具	デビルスター、万能ソーダ、ミックスジュース、トリート、こんがりピザ
BOSS 掉落	虎のパンケーキ（リームシアン）、黑い假面（杀女）、强化パーツ・神风セット（ヴァジュラ）

第23话 Ulala's Swinging' Report Show

本关乍看上去没有时限，但实际上奥拉被封在石像中，必须在 15 回合内将其救出。场景中有不少宝箱，不过相当一部分都是宝箱怪变化的，靠近开启后不但无法得到道具，我方行动会强制结束更会立刻遭到它的攻击，若不想浪费行动机会的话不妨用 S/L 大法判断。第 3 回合结束时乌拉拉作为支援角色登场，她的自动特技“ウキウキ大行进”在 XP 高于 120% 的情况下就会发动，令我方全员移动力 +2，这也是本关赶路的关键。沙夜和毒牛马会在南侧放有“楠叶汁”宝箱的台子附近出现，玩家此时也需做出取舍，是全力向西北冲刺集火干掉目标的外星人，还是就近解决这批敌人。笔者的选择是全灭敌人，时间上是足够的，沙夜身上的道具值得一拿，毒牛头、毒马头虽然没有装备品掉落，但也是移动的经验箱（笑）。



胜利条件	敌方全灭→ 15 回合结束前击倒ココ★タピオカ
败北条件	ゼファー&リーンベル无法行动→ 15 回合结束时未达成目标
宝箱道具	楠叶汁、トリート、ゴールデンミミック、万能ソーダ→警官の制服（2 周目变化）
BOSS 掉落	B-M84GOLDEN（マッドサッカー）、モロ星人のゴーグル（ココ★タピオカ）、沙夜の靴（沙夜）

第24话 战场の战乙女たち

此战正好跟 13 话反过来，我方需要从战场高处向下冲杀。初期敌人不多，但朵艾会在第 2、3、4 回合开始时从魔方阵中各召唤出一位女性 BOSS，沙夜登场时还伴随着大量的杂兵。开战后分左中右三个方向往斜坡下冲即可，顺利的话第二回合结束时就能到达中央的开阔地带。建议在第三回合把塞姐引出来迅速并围剿掉，这样后续的战斗会稍微轻松一些。随后依然是贯用的套路：打杂兵积蓄 XP，对 BOSS 施放必杀。红色的亚片那以及会封印的**オロス・ローザ**靠近后要优先解决，茱莉方面则可以用毒战术削减其 HP。BOSS 的单体必杀基本都能直接轰掉我方一半以上的 HP，故此战对回复道具也有一定要求。另外值得一提的是场景中宝箱的质量很好，切勿错过！

胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭
宝箱道具	帝の气魂、万能ソーダ、幸运の键、サンドラの魂、黄金の三叉枪、パワーロングソード
BOSS 掉落	装甲ベスト（セルベリア）、スーパーマント（ジュリ）、超厄除のお守り（沙夜）、风神ソックス（ドゥーエ）

第25话 不死の樱に浪漫の岚

本关开始我方角色又强制分开，初期配置下部队分在下层东侧和上层北侧。先各自击倒附近的杂兵（下层部队的压力相对大一些），当我方单位到达下层中央区域时，左右会出现艾因和多莱率领的少量援军。剧情过后大神一郎＆真宫寺樱习得复数技“ふたりはさくら色”（照应本关标题），一直以来的敌人沙夜作为支援角色加入我方，她的单人技也是为数不多的带毒效果的攻击。随后建议下层的部队稍稍向北后撤，这样可以不惊动东侧的部队，在此解决掉多莱后保持原地不动，击倒攻过来的艾因；上层的部队则负责对付斜坡下方的杀女部队。

胜利条件	敌方全灭
败北条件	大神＆さくら无法行动；零儿＆小牟无法行动
宝箱道具	デビルスター、こんがりピザ、ハウゼン家の铠、トリート→モノリス（2 周目变化）
BOSS 掉落	とんがりレガース（アイン）、土器王の具足（ドライ）、帝剧谨制・怀中时计（杀女）

第26话 假想と现实の斗士

我方初期配置分在中部和南部两方面，杂兵则都是刚刚从转送装置中出来，故部队分别向北展开攻击即可。第 1 回合结束后传送装置上出现两波敌增援，地图东北还有追迹者率领的暴君大队，不过最后一名可操作角色——茱莉也会作为支援加入我方。追迹者的部队暂时不会出击，故前期的火力集中在杜拉尔和塞斯身上即可，两个 BOSS 的移动力比杂兵高出一筹，很快就会自投罗网。不过其单体必杀攻击都能够造成 5000 以上的伤害，回复药消耗方面也比较大，记得利用二次破防来补充一些。推荐优先击倒杜拉尔，以便南侧的部队有时间向北迅速挺进。而在第 5 回合时生化兵器部队就会开始向南移动，尽快让我军会合、并利用 ZOC 系统构筑起防线才能抵挡住这一波进攻，否则单兵突出的角色很容易在暴君的连续强攻下被击倒。

胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭
场景破坏	セブンシスターズ（中部的地球仪）、气魂＋ファーストエイド ×2（西南的铁罐）、ファーストエイド＋气魂 ×2（东北的铁罐）
宝箱道具	トリート、アミタイツ、万能ソーダ→ワギャナイザー（2 周目变化）
BOSS 掉落	八极拳秘传书（デュラル）、G・インパクトステーク（セス）、スペシャルグミ（ネメシス-T 型）

第27话 异次元の断崖で

初期我方角色散落在地图各处，除了上层东侧的敌人外，在第 2、3 回合，地图上层西侧、下层南侧会依次出现大批敌援军。故建议先无视东侧的蒸汽机器人部队，上层角色集结在西侧，下层角色在南侧集合，东马组则守在楼梯上迎战三三两两冲过来的杂兵。等敌军一出现，有复数技的角色就立刻展开猛攻，其他人辅助积蓄 XP，这样才能够快速清版、节省大量时间（茫茫多的敌人在行动时非常耗时），在敌方大举进攻前发动大神组的特技“队长コマンド・山”绝对物超所值。南侧的亡灵登场后 BGM 固定为 JAM Project 的热血曲目《Rocks》，哈肯也调侃说“超级机器人大战开始！”（算上 KOS-MOS、阿丽莎等咱也没几个机器人啊……）BOSS 的 HP 基本都已突破 10 万，不过打法照旧，要点就不再重复，在击倒西侧的 BOSS——VAVA& ライドアーマー后还需要再打一次 VAVA 的本体。过关后的剧情中哈肯＆楠舞神夜习得复数技“月鳞ゴースト”。

胜利条件	敌方全灭
败北条件	敌方全灭
场景破坏	パーフェクトエイド（东侧铁罐）
宝箱道具	こんがりピザ、デビルスター、メガブースター、万能ソーダ→勇者の印（2 周目变化）
BOSS 掉落	スペシャルグミ（プレリュード）、虎のパンケーキ（VAVA& ライドアーマー）、ドラグシューター（VAVA）、ジオフォートギア（ファントム）、むらさきピンク装甲（ココ★タピオカ）

第28话 王族が集う村

本关的场景很大、共分为 4 个阶层，我方分散的小股部队各负责一个阶层。虽然有时间限制但凯特本身离奥拉的距离就不算远，因此不用急着赶路。开战后先稳妥清掉周围的杂兵，当我方任意角色接近第二层中央的大门时，二、三、四层的门中就会出现大批敌援军。凯特所属的最上层部队必须共同进退并保证一击杀敌，敌方站位密集的时候就直接发动复数技，这样才不会在半路上被杂兵拖住手脚，其他阶层的单位负责给其提供 XP 即可，不用急着去找 BOSS 的茬。凯特在突破的时候不妨利用特技“アプドゥ”增加移动力，顺利与奥拉对话便可解除时限、安心杀敌了。在我方走到第二层大门附近时，东侧还会出现两名シ－ルダ－，不过这些《魔界村》BOSS 的 HP 虽然多，却没有毒抗性，该怎么做大家都懂的（笑）。

胜利条件	10 回合结束前用カイト与アウラ对话；敌方全灭
败北条件	カイト＆ブラックロ－ズ无法行动；10 回合结束时未达成目标→我方全灭
宝箱道具	黄金の铠甲、デビルスタ－、こんがりピザ、万能ソ－ダ
BOSS 掉落	魔族のマント（リ－ムシアン）、救急スプレ－（魔王アスタロト）、血のカマ（ジェダ）

第29话 負けない、爱

开战后先分兵向左右挺进，初期敌人中只有アルマロス稍具威胁。待我方到达桥梁附近后，VAVA 与伏兵在中央出现。第 3 回合结束时触发剧情，爱丽丝（アイリス）的出现令 ZERO 陷入混乱，胜负条件也发生改变。目标的距离并不远，但要突破敌人的重重堵截，因此相比移动力还是杀敌效率更为关键。挡在关键位置上的敌人用自己连招熟练的角色追求会心一击，或是直接用必杀技干掉，如果战前给移动力高的角色装备了“无视 ZOC”效果的“纵横无尽のチャ－ム”，突破敌阵时也会方便不少。路上的 BOSS 级角色（包括 ZERO 身边的 VAVA）都尽皆先无视，两侧只要能让任意一人成功突围即可，救出 ZERO 后我方有充足的时间再去料理敌人。剧情过后 X & ZERO 回归并习得复数技“波动拳 & 幻梦零”，与之前相同，击破 VAVA& ライドア－マ－后还需要再打一次本体，而スケイスゼロ从高处下来后会位于桥中央。

胜利条件	敌方全灭→9 回合结束前与 ZERO 邻接并选择待机、或者击倒 VAVA →敌方全灭
败北条件	エックス＆ゼロ无法行动；小吾郎＆美依无法行动→9 回合结束时未达成目标；我方全灭
宝箱道具	765kg ハンマ－、こんがりピザ、动く猫耳帽子、こんがりピザ、万能ソ－ダ→フェリオス（2 周目变化）
BOSS 掉落	ゴブメイル（スケイスA）、逆刃刀·コロサズ（スケイスB）、スペシャルグミ（スケイスゼロ）、虎のパンケ－キ（VAVA& ライドア－マ－）、ドリルア－ム（VAVA）

第30话 赎罪の街

场景中央的杂兵コンゴウ的 HP 多达 5、6 万，前期积攒的 XP 建议倾泻到它们身上，没有毒抗性的弱点也可以多加利用。一旦被炮台型敌人コク－ンメイデン附加封印效果应尽快解除，否则会很被动。待场上的敌兵数降至 16 人时地图下层会出现 3 个杜拉尔石像以及敌兵增援，地图上层则是塞露贝利亚率领的暴君和猎杀者（奇怪的组合）。如果玩家前期向地图中部移动的话，正好可以与援兵拉开一段间距而并不会立刻受到攻击。随后清掉初期残余的敌人再合兵一处向北迎敌，地图上层的荒神部队走下来还需要好一阵子。交战后不急着强攻杜拉尔，建议趁着对方站位密集的时机把 XP 用于复数技、优先削减杂兵数量，这样反而更好打，毕竟行动间隔越短越利于我方做出调控。全灭杜拉尔石像后塞姐才会开始行动，利用她到来前的时间差击倒荒神ヴァジュラ，把握好这种节奏就能以最小的代价过关了。

胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭
宝箱道具	デビルスタ－、帝の气魂、万能ソ－ダ→命のロウソウ（2 周目变化）
BOSS 掉落	回复锭·改（デュラル·石像）、强化パ－ツ·ガ－ド强化（ヴァジュラ）、帝国佐官の阶级章（セルベリア）

第31话 その键、异界を经て

此战是开阔地形上的正面对决，第二回合朵艾在大屋门口登场，地图上随之出现密密麻麻的敌兵，本关的耗时长度也就可想而知了。战斗没有太多战略方面的技巧，主要还是考验玩家的基本功，按照老套路——杂兵攒 XP，必杀轰 BOSS。幸好敌方的几个 BOSS 级角色都相隔有一定的距离，玩家有足够的空间发挥各部队的强项。在敌人站位密集处优先施放复数技，不仅能保证我方单位的存活率，更可以大大缩短等待敌人行动的时间。地图中央喷水池边的 4 台百夜·改是不会移动的，注意不要进入其复数技的火力范围，待把外围的杂兵收拾一尽后再一鼓作气攻入其中，她们都没有异常状态抗性、不难对付。最后利用喷水池边的狭窄路口夹击敌人就能乐胜了，过关后我方角色强制分成两队。

胜利条件	敌方全灭
败北条件	小吾郎＆美依无法行动
BOSS 掉落	こんがりピザ（毒马头/毒牛头）、银のナックルダスタ－（アイン）、金のたてがみ（ドライ）、成凤剑（ドゥ－エ）



第32话 デッド·ライジング

正如关卡名称“丧尸围城”一样，初期场景中的敌人尽皆是丧尸，把它们稍微聚集一下再用复数技击杀，跟砍瓜切菜一般轻松。当场上丧尸减少到 20 只时，扎贝尔会带着一波丧尸从地图中央的水池出现。此阶段我方两支小队可以边杀敌边向东侧靠拢，扎贝尔的体力有所下降后追迹者会带着第二波援军从西北方现身（“追追”不喊“STARS”改喊“BSAA”了，真是与时俱进）。此后敌方部队就会马不停蹄地攻过来，我方合兵一处后的首要任务是解决掉扎贝尔，之后无论是选择东北音乐室、东南的阶梯进行防守战，还是直接硬拼、爽快地放地图炮就悉听尊便了。

胜利条件	敌方全灭
败北条件	フランク＆レイレイ无法行动；クリス＆ジル无法行动
宝箱道具	トリ－ト、ミックスジュ－ス、万能ソ－ダ→ダンシング·アイ（2 周目变化）
BOSS 掉落	本「スポ－ツ」（ザベル）、NE-α ネメシス（ネメシス-T 型）

第33话 危ない奴ほど、よく燃える

本关的难度同样不高，我方部队兵分两路向北挺进即可。当任意角色通过泳池两侧的躺椅后（即南北两排躺椅之间的空隙位置），泳池中就会出现ココ★タピオカ率领的敌援军。前期建议玩家控制走位，把两侧的杂兵全部引过来干掉后再触发援军事件。之后有两种打法，不想与援军过多纠缠的话就先让角色远离泳池再引出援军，这样大多数外星人都会停在水中不动，少量冲出来的基本追不上我方，玩家可以直取上层的莉姆希安（泳池中的宝箱以及 BOSS 掉落的都是回复型道具）；想练级的话就直接采取左右包夹的战术，很快就能消灭这帮外星人、赚取大量经验。

胜利条件	击倒リ－ムシアン
败北条件	我方全灭
宝箱道具	匠の气魂、アップルグミ、快愈の水、アップルグミ、SSP ドリンク
BOSS 掉落	スペシャルグミ（ココ★タピオカ）、魔族の王冠（リ－ムシアン）



第34话 再び、巴里は燃えているか

《樱大战 3》香奈儿大剧院前的场景，我方被防壁强行分隔在两个区域，北侧的部队要分别迎战两队蒸汽机器人，南侧的则需面对塞露贝利亚，两侧难度基本相当。初期北侧的部队立刻发动攻击，尽快地减少机器人的数量；南侧的部队则可以利用栏杆所形成的狭窄路口呈防守态势。第 3 回合开始时中央分隔南北的防壁降下，同时大量敌援军到来。建议让南侧的角色杀出与北侧部队会合，并一同夹击剧院门口的杀女。降魔部队相对较弱一些，如果会心攻击熟练的话一击就能结果一个，不擅长抓时机的玩家则建议配合强力复数技，也足以在敌方主力行动前就把降魔部队打得所剩无几。由于 AI 的设定，大部分蒸汽机并不会马上攻过来，我方可以安心击败杀女后再布置阵型，从外围慢慢蚕食掉南侧的敌人，直至剩下塞姐一个孤家寡人……过关后我方角色强制分成三队。

胜利条件	敌方全灭
败北条件	ジエミニ＆エリカ无法行动；大神＆さくら无法行动
BOSS 掉落	アイギスシールド（セルベリア）、シゾーのハサミ（プレリュード）、魔神器（杀女）

第35话 漆黒の救世主

由漫长楼梯组成的关卡，其实这样的地形更适合以精锐部队为主的玩家方面。由于场景的狭窄，太多人反而会施展不开，开战后建议兵分两路，一路向下攻击艾因，另一队向上方挺进。敌方的飞行兵种中アウトブレーカー体力虽多，但也造不成什么威胁。挡路的坚冰利用“破坏”指令就能继续前进，当我方任意角色来到上层两块坚冰处时，周围会出现敌援军，杰达则在建筑物的最高层现身。后续的战斗实质上也没有太大区别，先行一步的角色就地展开反击战，等人到齐再一同前往上层。总体来说是一个没有难度但却又相当漫长的关卡。

胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭
宝箱道具	楠叶汁、龙马くん、トリート、万能ソーダ、アップルグミ、アップルグミ、ミックスジュース→觉醒レッド・サン（2 周目变化）
BOSS 掉落	がんこ职人（アイン）、金岚の袈裟（ドライ）、フェアリィリング（ジエダ）

第36话 ラスト・エスケープ

初期战斗的目标是破坏椭圆形的培养皿，破坏后可能有道具或新敌人，如果是后者的话角色的行动会强制结束。由于不像先前宝箱怪那样可以通过 S/L 大法进行取舍，因此在破坏有怪物的培养皿前应保证周围还有尚未行动的我方角色。开战后先分兵两路，各自向左右进军，攻击时优先击倒会封印的炮台型敌人。两个 BOSS 身边各有四个培养皿，故建议在此阶段把它们干掉，然后再沿阶梯向中央移动。当我方任意角色到达通往中央区域的小平台时，3 只追迹者以及少量的暴君增援出现。不想多做纠缠的话击倒挡路的暴君后即可一骑绝尘甩开追兵，直接朝中央平台的追迹者发起猛攻。

胜利条件	破坏全部的培养皿→击倒 3 只追迹者
败北条件	クリス＆ジル无法行动
场景破坏	匠の气魂（我方初期位置右侧的培养皿）、こんがりピザ＋ミックスジュース＋气魂（スケイス附近的培养皿）、ファーストエイド＋トリート＋匠の气魂（ヴァジュラ附近的培养皿）
宝箱道具	快愈の水、パワーテント、静寂石、万能ソーダ→魔剑スパーダ（2 周目变化）
BOSS 掉落	楚良の双剑（スケイス）、强化パーツ・体力强化（ヴァジュラ）、回复锭・改（ネメシス–T型）

第37话 怀かしい未来のために

我方的两个三人小组被配置在地图最南端和最北端，初期甚至没有严格意义上的 BOSS，战斗以两军会合为目标，狭长通道上的石巨人甚至没有防御槽，挡路能力基本为零。当我方任意角色到达中央的圆形平台时，朵艾从地图南侧出现，东西两侧的要道口上还配置了 4 架火力范围极大的百夜・改。笔者采取的战术是提前让角色站在百夜・改出现的位置（过道上有菱形图标的点位），派一名角色拿取中央宝箱、触发援兵剧情后，其他人迅速用必杀展开猛攻，这样可以最小化敌方远程复数技的伤害。击倒 4 架百夜・改后再返回中央圆形平台处，待敌人数量只剩 8 人时 VAVA 所率领的第二批援军会从北侧出现，朵艾的部队也开始积极移动。虽然平台周围有不少飞行单位，但 HP 都不多，只会成为我方的 XP，玩家据守好平台的路口即可，VAVA 仍旧需要先把它从机体上打下来。

胜利条件	敌方全灭
败北条件	小吾郎＆美依无法行动；エックス＆ゼロ无法行动
宝箱道具	デビルスター、トリート、明星贰号、万能ソーダ→宙の戒典（2 周目变化）
BOSS 掉落	羽掌の扇（ドゥーエ）、虎のパンケーキ（VAVA&ライドアーマー）、スペシャルグミ（VAVA）

第38话 傀儡の王

本关的地图乍看上去容易产生视觉欺骗，其实初期把部队一分为二，一队上楼梯、一队下楼梯即可。飞在空中的杂兵会主动靠近，不用担心射程不够。当任意角色走上北侧的阶梯时，附近出现毒牛头和外星人援兵，毒马头则在我方初期位置的楼梯下方登场。新增敌人与我方的位置很近，短兵相接比较考验玩家的判断力，预读敌我行动顺序时要看长远一些，安排好回复的空档并优先击倒行动靠前的敌人。不过好消息是本关的援军只有这一波，敌人陆续都会主动进军，而且漫长的楼梯反倒成了敌方的累赘，战线被拉长后各个 BOSS 的威胁也就大大降低了。

胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭
BOSS 掉落	ガーゴイル（毒牛头）、十字剑・白怒火（毒马头）、スペースエレキギター（ココ★タピオカ）、丹红エンジン（セス）

第39话 悪魔は、泣かない

场景略有些猎奇的关卡，我方一开始就处于夹击之中，对实力有信心的话完全可以分兵拒敌，记得让杰法组和索玛组各去一边，利用其援护攻击带毒的特性配合提高 TEC 的装备，可以完爆场上这批《魔界村》系的 BOSS（不过它们身上也只有普通的回复道具而已）。全灭首批敌人后塞露贝利亚和莉姆西安分别率援军登场，她们都会主动出击，因此玩家想要收集宝箱的话不妨利用两批敌军之间的空档期。只要击倒两位女性 BOSS，冥王杰达就会在西北处现身，同时带来第二批援军。关卡目标的时限是从杰达出现起经过 8 个回合，并非从一开始就进行累加的，因此无须担心。如果玩家不想继续缠斗，也可以在击倒第二轮 BOSS 前派主力去西北提前埋伏下包围圈，等杰达一现身就用连续必杀猛轰、收工过关，毕竟东南的扎贝尔是不带特殊装备的，并没有太大击倒的价值。

胜利条件	敌方全灭→指定回合结束前击倒ジエダ
败北条件	ダンテ＆デミトリ无法行动→指定回合结束时未达成目标
宝箱道具	楠叶汁、ミックスジュース、冥王の腕、神体のかけら、デビルスター
BOSS 掉落	シャイニィメイル（リームシアン）、军用ライフル・Ruhn（セルベリア）、冥王の翼（ジエダ）

第40话 境界线上の秘宝

幕后黑手虽然现身，但目前还不能与其交战。胜利条件看似简单，关卡内也没有严格意义上的 BOSS，而全部都是玩家在流程中交手过、后来又加入我方的角色——三岛平八、曾伽、沙夜、茱莉、阿丽莎、T-elos，每个复制人的 HP 都超过 10 万以上，共 24 人。分头拒敌显然是不明智的，建议先向西南移动集中火力、各个击破，东北侧高台上的敌人不会冲下来。发动攻击时有两个要点：一是大部分复制人的必杀射程为 2（阿丽莎和曾伽为 3），玩家以 3 格射程的、或有增加射程特技的角色发起进攻可以确保自身的安全；二是虽然敌人有“崩＆气绝无效”的自动特技，但大多要在 HP 小于 50% 时才会触发，玩家算好攻击次数、在其行动前成功击倒的话也就无所顾忌了。虽然没有敌援军，不过在这场拉锯战中应尽可能减少道具的使用量（尤其是 XP 回复类），有余力的情况下也可以适当利用二次破防等方式刷取一些，为接下来的最终战提前做好准备。

胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭
宝箱道具	デビルスター、パーフェクトエイド、平愈の水、セブンシスターズ、スペシャルグミ、不思议な水饴

最终话 翼の放浪者たち

历尽苦战终于来到最终决战，初期要控制小吾郎组向上层的巨大屏障移动，结城晶等三人则负责清掉杂兵接应主角。第 3 回合开始时，敌我双方的增援同时到来，敌人方面全部是过往的 BOSS 级角色（此战只掉落回复型道具），而且能力大幅提升，我方角色应时刻保证 HP 在 70% 以上才能确保安全。虽然胜利目标有时间限制，但玩家并不用急着赶路，应根据敌方的行动顺序就地开战，集中火力将敌人逐一击倒，此阶段很考验小股部队的分头作战能力以及必杀技出会心一击的操作。将这一部分的敌人尽皆干掉后再往上层移动，当任意角色到达上层平台时我方的剩余部队也会出现在屏障的另一侧，同时伴随着第二波敌援军。虽然目标的屏障近在眼前，但时间上还相当充裕，因此作战目标还是放在击倒敌人上。此阶段的 BOSS 级敌人已大幅减少，而且周围有不少杂兵用于积攒 XP，建议玩家花一点时间清场（包括屏障右侧的艾因，最东侧的ファントム则可以无视），否则后期时我方极易陷入四面楚歌的窘境。

在美依靠近屏障后触发剧情，随着巨大屏障的崩坏，最终 BOSS 也正式现身，周围还有塞姐等最后一波援军。屏障内塞露贝利亚的 SPD 最高、为 162，最终 BOSS 的 SPD 则为 157，在开启屏障后想要先发制人可以参考一下。梅登（メ－デン）的 HP 接近 28 万，拥有 5 格防御槽，火力范围大得恐怖，各项免疫特技也让玩家没有什么空子可钻。由于 BOSS 所在的平台我方无法登上，因此也就不存在团团围杀的可能，精选几个强力角色主攻即可，其他人负责对付周遭的敌人、积攒 XP。BOSS 带三种异常效果的复数技伤害约为 9000、单体必杀伤害更是稳定在 10000 以上，遇到敌方连续行动的场合非常危险，不想有人员伤亡的话建议发动提升全员 DEF 的技能，并根据敌我行动顺序和站位把握好为数不多的出手时机。只要玩家舍得用 XP 回复类道具并每次攻击都施放必杀的话，强如最终 BOSS 也撑不了多久，就在我方华丽的必杀技下将他轰杀至渣吧！

胜利条件	15 回合结束前用小吾郎 & 美依到达屏障边待机→击倒メ－デン
败北条件	15 回合结束时未达成目标；我方全灭
BOSS 掉落	结界石の指轮（メ－デン・トロ－レ、2 周目以后限定）

角色资料

以下是本作中全部可用角色的详细资料，分为两人一组的“双人单位”以及作为支援的“单人单位”两大类。“加入时间”以正篇为准，不包括序章。单人单位的招式和特技在初期就全部可用，而双人单位则会随着等级的提升逐渐领悟，少数几个需要触发剧情才能习得。双人单位的能力项目中分为“能力倾向”与“能力补正”，前者是对角色各项能力值成长的评价，而角色的实际能力则是由基本数值和补正值共同决定的。单人单位由于是支援角色，故只有“攻击补正”一项，补正基准则是同队的双人单位的ATK。

招式一览中的各单项意义分别如下：“XP上升”招式全数命中后XP的上升量，需要注意的是援护技和单人技只有在与其他招式一起命中、形成交错攻击时才能增加XP；“Hit数”招式全数命中后的连击数；“速度”指的是从玩家按下按键到角色出招的时间间隔；“破防”则是招式对敌方防御槽的削减量，且评级越高、越容易一击直接破防；“效果”是招式结束后敌人的情况，分为吹飞后撞墙以及垂直浮空两种，“浮空”、“中浮”、“大浮”的浮空高度逐渐增加，但具体高度还与敌人自身的重量有关；“备注”则表示招式的附带的异常状态或复数技所能锁定的人数。

注：表格中的英文评级皆为S＞A＞B＞C。

双人单位



天斎小吾郎 & 黄龙寺美依

登场作品：《跨界计划》原创

加入时间：第 1 话

能力

	HP	ATK	DEF	TEC	SPD
能力倾向	A	B	B	B	A
能力补正	103%	100%	100%	100%	104%

招式

类型	名称	出招	习得条件	威力	XP 上升	Hit 数	速度	破防	效果	备注
通常技	五柱砕き & パ－プル・ポット	A	初期	B	7%	10	B	A	吹飞	无
通常技	沙轮剑 & エクステンション	←+A	初期	C	4%	12	A	A	吹飞	气绝
通常技	八双刃 & タイガ－フライヤ－	→+A	初期	A	5%	10	A	B	浮空	无
通常技	通天牙 & ドラゴンハドラ－	↓+A	Lv13	B	3%	10	A	C	浮空	气绝
通常技	秘桃落とし & ドラゴンフライヤ－	↑+A	Lv35	B	9%	10	A	B	中浮	无
援护技	邪仙缚り & タイガ－スタンツ	R	初期	C	9%	17	B	B	吹飞	气绝
必杀技	禁斗・五行封じ	Y	初期	S	–100%	22	–	–	–	气绝
复数技	ライオン・ロ－ド	–	Lv19	B	–100%	14	–	–	–	2 ~ 4 人、气绝

特技

类型	能力名称	习得条件	XP 消耗	效果
指令型	非常食・紧丹	初期	20%	回复自身最大 HP 的 30%
指令型	自主トレ	Lv4	20%	自身获得的经验值增加 20%
指令型	天斎流・波门	Lv8	15%	自身攻击时无视敌方防御
自动型	天斎流・步云	Lv24	–	XP 高于 100% 时发动，自身移动力 +2、行动时无视敌方 ZOC
指令型	チアリ－ディング	Lv29	35%	自身攻击时援护攻击次数 +1
自动型	黄龙寺家の血	Lv43	–	XP 不足 100% 时发动，自身特技消耗的 XP 减少 20%



春丽 & 莫莉卡（モリガン＝ア－ンスランド）

登场作品：《街头霸王》系列 &《恶魔战士》系列

加入时间：第 1 话

能力

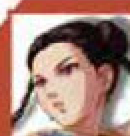
	HP	ATK	DEF	TEC	SPD
能力倾向	A	C	C	A	A
能力补正	103%	98%	97%	108%	106%

招式

类型	名称	出招	习得条件	威力	XP 上升	Hit 数	速度	破防	效果	备注
通常技	鹰爪脚&ネクロディザイア	A	初期	B	6%	8	A	B	中浮	无
通常技	气功拳&空中ESソウルフィスト	←+A	初期	C	4%	9	A	B	吹飞	崩し
通常技	SBキック& ESソウルフィスト	→+A	初期	B	7%	9	A	B	吹飞	无
通常技	セ－ビングアタック& Fシャワ－	↓+A	Lv11	B	3%	11	B	S	浮空	气绝
通常技	气功掌&バルキリ－タ－ン	↑+A	Lv29	A	4%	11	S	A	吹飞	无
援护技	凤扇华& Dイリュ－ジョン	R	初期	C	9%	19	C	B	大浮	无
必杀技	七星闪空脚&Dイリュ－ジョン	Y	初期	S	–100%	23	–	–	–	气绝
复数技	气功掌&アストラルヴィジョン	–	Lv19	C	–100%	11	–	–	–	2 ~ 4人、气绝

特技

类型	能力名称	习得条件	XP 消耗	效果
指令型	捜査の基本	初期	20%	自身获得的经验值增加20%
指令型	バ－チカルダッシュ	Lv5	15%	自身行动时无视敌方ZOC
指令型	投げキッス	Lv15	10%	解除我方单体的全部异常状态
自动型	中国四千年の技	Lv24	–	HP高于80%时发动，自身攻击时敌方的浮空高度固定
指令型	あくび	Lv35	35%	自身的全部能力上升10%
自动型	ア－ンスランド 家の魔力	Lv42	–	XP不足50%时发动，我方XP回复10%

结城晶 & 陈佩（パイ・チエン）

登场作品：《VR 战士》系列

加入时间：第 2 话

能力	HP	ATK	DEF	TEC	SPD
能力倾向	A	B	A	C	C
能力补正	103%	102%	102%	92%	96%

招式

类型	名称	出招	习得条件	威力	XP 上升	Hit 数	速度	破防	效果	备注
通常技	连环腿&飞燕弹腿	A	初期	C	7%	8	A	B	中浮	无
通常技	白虎双掌打&连环背转脚	←+A	初期	C	5%	9	A	B	吹飞	气绝
通常技	大锥崩捶&虎燕煽脚	→+A	初期	A	4%	9	S	B	大浮	无
通常技	鹞子栽肩&连环单劈	↓+A	Lv12	A	3%	9	A	A	中浮	气绝
通常技	修罗霸王靠华山&紫燕后旋	↑+A	Lv32	B	7%	9	A	A	吹飞	气绝
援护技	铁山靠&背转脚	R	初期	C	8%	17	C	A	吹飞	气绝
必杀技	崩击云身双虎掌	Y	初期	S	–100%	14	–	–	–	气绝
复数技	铁山靠&后旋	–	Lv18	S	–100%	18	–	–	–	2人、气绝

特技

类型	能力名称	习得条件	XP 消耗	效果
指令型	内气功	初期	20%	回复自身最大HP的30%
指令型	外气功	Lv7	10%	解除我方单体的全部异常状态
自动型	化劲	Lv23	–	100%发动，自身反击时消耗的XP减半
指令型	震脚	Lv27	15%	自身攻击时无视敌方防御
指令型	轻身功	Lv37	15%	自身的SPD变为2倍
自动型	野生の洞察	Lv43	–	XP高于100%时发动，自身的初段攻击必定会心一击、敌方的浮空高度固定




弗兰克（フランク・ウエスト）& 泪泪（レイレイ）

登场作品:《丧尸围城》系列&《恶魔战士》系列

加入时间：第 3 话

能力	HP	ATK	DEF	TEC	SPD
能力倾向	S	C	A	B	C
能力补正	109%	98%	104%	96%	94%

招式

类型	名称	出招	习得条件	威力	XP 上升	Hit 数	速度	破防	效果	备注
通常技	チェーンソ–&チェーンコンボ	A	初期	B	6%	14	B	S	浮空	无
通常技	アイテムスロ–&暗器炮	←+A	初期	B	7%	9	A	B	浮空	无
通常技	ダブルラリアット&返响器	→+A	初期	B	4%	12	A	A	浮空	气绝
通常技	ディスエンボウル&旋风舞	↓+A	Lv18	B	4%	11	A	C	浮空	崩し
通常技	フェイスクラッシャ–&地灵刀	↑+A	Lv34	B	6%	10	A	B	中浮	无
援护技	レーザ–ソ–ド&旋风舞	R	初期	C	9%	18	C	A	浮空	无
必杀技	デッド・ライジング	Y	初期	S	–100%	20	–	–	–	气绝
复数技	天雷破	–	Lv14	B	–100%	11	–	–	–	2～4人、气绝

特技

类型	能力名称	习得条件	XP 消耗	效果
指令型	スケ–トボ–ド	初期	20%	自身的移动力+2
指令型	放灵	Lv5	10%	自身攻击时敌方的浮空高度固定
自动型	シャッタ–チャンス	Lv9	–	30%几率发动，自身获得的经验值增加20%
指令型	エスコ–ト	Lv22	35%	自身攻击时单人攻击次数+1
自动型	アドバンシングガ–ド	Lv28	–	HP不足50%时发动，取消敌方对自身的反击
指令型	离猛魂	Lv42	30%	自身的ATK上升15%




有栖零儿 & 小牟

登场作品：《Namco×Capcom》

加入时间：第 4 话

能力	HP	ATK	DEF	TEC	SPD
能力倾向	B	S	C	B	C
能力补正	100%	106%	97%	100%	96%

招式

类型	名称	出招	习得条件	威力	XP 上升	Hit 数	速度	破防	效果	备注
通常技	地礼・疾雷の型&水怜・叁の型	A	初期	B	4%	9	B	B	浮空	崩し
通常技	霜麟・冻云の型&朱雀刀・波乘の型	←+A	初期	B	5%	10	B	A	吹飞	无
通常技	二丁・树金道&二丁・龙卷の型	→+A	初期	C	6%	13	A	A	吹飞	无
通常技	火燐・零の型&冻石割り	↓+A	Lv16	B	3%	10	B	A	吹飞	气绝
通常技	有栖流・闪珠神音&小牟魔术	↑+A	Lv33	A	3%	12	A	A	中浮	崩し
援护技	二刀・狼王霜雷&鬼门封じ	R	初期	C	8%	18	B	B	中浮	气绝
必杀技	真罗万象・极	Y	初期	S	–100%	22	–	–	–	气绝
复数技	仙狐攻杀法奥义・狐主封灵	–	Lv26	B	–100%	13	–	–	–	2～4人、气绝

特技

类型	能力名称	习得条件	XP 消耗	效果
指令型	特选・油扬げパフェ	初期	20%	回复自身最大HP的30%
指令型	おねだりの型	Lv7	20%	自身获得的经验值增加20%
自动型	逆转への秘策	Lv11	–	XP不足50%时发动，自身XP上升率提高30%
指令型	电瞬の型	Lv21	15%	自身的SPD变为2倍
自动型	禁の型	Lv40	–	HP不足50%时50%几率发动，自身的DEF上升15%
指令型	有栖家の魂	Lv44	30%	自身攻击时无视敌方防御、初段攻击必定会心一击




索玛（ソ-マ・シックザ-ル）& 爱丽莎（アリサ・イリ-ニチナ・アミエ-ラ）

登场作品：《噬神者》系列

加入时间：第 5 话

能力	HP	ATK	DEF	TEC	SPD
能力倾向	C	B	B	B	A
能力补正	94%	100%	99%	100%	108%

招式

类型	名称	出招	习得条件	威力	XP 上升	Hit 数	速度	破防	效果	备注
通常技	チャ–ジクラッシュ&连续斩り	A	初期	A	4%	9	A	A	浮空	气绝
通常技	ジャンプ斩り&スライディング	←+A	初期	C	5%	10	B	B	浮空	CRT+
通常技	捕食&ジャンプ回转斩り	→+A	初期	C	8%	10	B	A	中浮	无
通常技	连续斩り&インパルスエッジ	↓+A	Lv14	A	2%	10	B	B	吹飞	CRT+
通常技	コンボ捕食&ホ–ルドトラップ	↑+A	Lv32	B	7%	10	A	B	吹飞	崩し、CRT+
援护技	チャ–ジクラッシュ&神速连击	R	初期	C	9%	19	B	B	中浮	中毒
必杀技	あの云を越えて	Y	初期	S	–100%	22	–	–	–	气绝
复数技	捕食&コ–ルレイン	–	Lv27	C	–100%	10	–	–	–	2～4人、气绝

特技

类型	能力名称	习得条件	XP 消耗	效果
指令型	回复弹	初期	30%	回复我方单体最大HP的30%
指令型	チャ–ジクラッシュ	Lv8	15%	自身的通常技攻击射程+1
自动型	リンクエイド强化	Lv19	–	100%发动，救援时同伴的HP全回复
指令型	アドバンスド・ガ–ド	Lv23	25%	自身的DEF上升15%
指令型	受け渡し弹	Lv37	15%	我方单体的初段攻击必定会心一击
自动型	部队长の资质	Lv44	–	50%几率发动，自身攻击时援护攻击次数+1




杰米妮（ジェミニ・サンライズ）& 艾莉卡（エリカ・フォンティ-ヌ）

登场作品：《樱大战》系列

加入时间：第6话

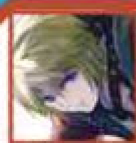
能力	HP	ATK	DEF	TEC	SPD
能力倾向	S	B	C	C	A
能力补正	106%	101%	97%	92%	106%

招式

类型	名称	出招	习得条件	威力	XP上升	Hit数	速度	破防	效果	备注
通常技	ミフネ流剑法&ガブリエル	A	初期	B	6%	10	A	B	浮空	无
通常技	ガブリエル&ラファエル	←+A	初期	C	6%	11	A	B	中浮	CRT+
通常技	ロデオホイ-ル&おはようダンス	→+A	初期	C	7%	11	B	A	中浮	崩し
通常技	ロック・ウエ-ブ&黑猫のワルツ	↓+A	Lv13	B	5%	10	A	B	吹飞	气绝
通常技	T・スワロ-&F・シャティマン	↑+A	Lv34	A	4%	13	A	A	浮空	无
援护技	R・ホイ-ル&黑猫のワルツ	R	初期	C	8%	17	S	B	吹飞	气绝
必杀技	R・ホイ-ル&S・d・リユミエ-ル	Y	初期	S	-100%	18	-	-	-	气绝
复数技	T・O・テキサス& G・a・スイエル	-	Lv23	B	-100%	11	-	-	-	2～4人、气绝

特技

类型	能力名称	习得条件	XP消耗	效果
自动型	愈しの灵力	初期	-	100%发动，救援时同伴的HP全回复
指令型	おはようダンス	Lv2	10%	解除我方单体的全部异常状态
指令型	胸をもむ	Lv9	10%	自身攻击时敌方的浮空高度固定
指令型	ジェミニの妄想	Lv18	20%	ATK上升15%、SPD变为2倍、敌方EP回复50%，三种效果之一随机发动
指令型	エヴァンジル	Lv29	80%	回复我方全体最大HP的30%
自动型	もう一人のジェミニ	Lv41	-	XP高于120%时发动，自身的全部能力上升10%




杰法（ゼファ-）& 琳贝尔（リ-ンベル）

登场作品：《永恒的尽头》

加入时间：第7话

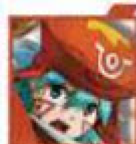
能力	HP	ATK	DEF	TEC	SPD
能力倾向	C	C	B	A	S
能力补正	91%	99%	99%	104%	110%

招式

类型	名称	出招	习得条件	威力	XP上升	Hit数	速度	破防	效果	备注
通常技	ハンドガン&火炎ビン	A	初期	C	7%	12	A	B	浮空	崩し
通常技	スライディング击ち&二丁击ち	←+A	初期	B	8%	14	A	B	中浮	CRT+
通常技	バック转击ち&侧转击ち	→+A	初期	B	6%	16	S	B	中浮	崩し
通常技	空中击ち&侧转Eグレネ-ド	↓+A	Lv14	B	5%	14	A	B	浮空	气绝
通常技	空中逆さ击ち& Fグレネ-ド	↑+A	Lv31	B	6%	16	S	B	中浮	CRT+
援护技	マシンガン& Tグレネ-ド	R	初期	C	10%	19	S	B	中浮	中毒
必杀技	十二时の钟	Y	初期	S	-100%	23	-	-	-	气绝
复数技	天顶の星々	-	Lv25	B	-100%	14	-	-	-	2~4人、气绝

特技

类型	能力名称	习得条件	XP消耗	效果
自动型	夜目	初期	-	XP高于100%时发动，自身的通常技攻击射程+1
指令型	インビンシブル・アクション	Lv4	15%	自身行动时无视敌方ZOC
指令型	吹き飞ばし	Lv10	10%	自身攻击时敌方的浮空高度固定
指令型	ゲ-ジ・クラック	Lv19	15%	自身攻击时无视敌方防御
自动型	化粧直し	Lv37	-	30%几率发动，自身XP上升率提高30%
指令型	チャ-ジ・キャンセル	Lv43	15%	取消敌方对自身的反击




凯特（カイト）& 黑玫瑰（ブラックロ-ズ）

登场作品：《.hack》系列

加入时间：第7话

能力	HP	ATK	DEF	TEC	SPD
能力倾向	C	A	C	B	A
能力补正	94%	103%	98%	96%	106%

招式

类型	名称	出招	习得条件	威力	XP上升	Hit数	速度	破防	效果	备注
通常技	一双燕返し&ガンドライブ	A	初期	C	6%	9	A	B	浮空	无
通常技	旋风独乐&サイクロン	←+A	初期	B	4%	11	B	S	浮空	无
通常技	疾风双刃&虎乱袭	→+A	初期	A	6%	9	A	A	中浮	无
通常技	虎轮刃& Xthクロスレンゲキ	↓+A	Lv15	B	6%	10	B	A	吹飞	崩し
通常技	三爪炎痕&ハ-プ-ン	↑+A	Lv29	B	5%	9	B	A	浮空	气绝、CRT+
援护技	三爪炎痕&サイクロン	R	初期	C	8%	19	C	A	中浮	无
必杀技	デ-タドレイン	Y	初期	S	-100%	16	-	-	-	气绝
复数技	メテオストライク	-	Lv38	C	-100%	11	-	-	-	2～4人、气绝

特技

类型	能力名称	习得条件	XP消耗	效果
指令型	リプス	初期	15%	回复我方单体最大HP的30%
自动型	リプメイン	Lv10	-	100%发动，救援时XP消耗只需50%
指令型	リプタイン	Lv19	10%	解除我方单体的全部异常状态
自动型	プロテクトブレイク	Lv24	-	30%几率发动，自身攻击时无视敌方防御
指令型	アプドゥ	Lv33	20%	自身的移动力+2
指令型	アプコ-プ	Lv43	30%	自身的ATK上升15%




隆（リュウ）& 肯（ケン・マスタ-ズ）

登场作品：《街头霸王》系列

加入时间：第8话

能力	HP	ATK	DEF	TEC	SPD
能力倾向	B	B	B	B	C
能力补正	100%	101%	101%	100%	98%

招式

类型	名称	出招	习得条件	威力	XP上升	Hit数	速度	破防	效果	备注
通常技	上段足刀蹴り&龙卷旋风脚	A	初期	C	6%	9	A	B	吹飞	CRT+
通常技	真空波动拳&EX波动拳	←+A	初期	B	6%	9	A	B	吹飞	无
通常技	升龙拳&龙卷旋风脚	→+A	初期	B	5%	11	A	A	中浮	崩し、CRT+
通常技	真空龙卷旋风脚&升龙拳（强）	↓+A	Lv15	B	3%	9	B	S	浮空	气绝
通常技	灼热波动拳&升龙裂破	↑+A	Lv33	A	3%	9	B	B	中浮	无
援护技	灭・升龙拳&升龙拳（强）	R	初期	C	9%	17	C	S	大浮	无
必杀技	灭・波动拳&神龙拳	Y	初期	S	-100%	29	-	-	-	气绝
复数技	双龙拳	-	Lv25	A	-100%	10	-	-	-	2人、气绝

特技

类型	能力名称	习得条件	XP消耗	效果
自动型	求道の精神	初期	-	30%几率发动，自身获得的经验值增加20%
指令型	师匠の教え	Lv6	10%	自身攻击时敌方的浮空高度固定
自动型	站桩功	Lv12	-	HP不足50%时发动，解除自身的全部异常状态
指令型	格斗术の指导	Lv19	15%	我方单体的初段攻击必定会心一击
指令型	全米格斗王のプライド	Lv29	35%	自身的全部能力上升10%
指令型	风の拳	Lv41	20%	自身的初段攻击必定会心一击、反击时消耗的XP减半




大神一郎 & 真宫寺樱（さくら）

登场作品：《樱大战》系列

加入时间：第 9 话

能力	HP	ATK	DEF	TEC	SPD
能力倾向	C	A	A	C	B
能力补正	91%	103%	103%	92%	100%

招式

类型	名称	出招	习得条件	威力	XP 上升	Hit 数	速度	破防	效果	备注
通常技	无双天威&巻きワラ斩り	A	初期	C	8%	8	B	B	中浮	CRT+
通常技	古今无双&百花缭乱	←+A	初期	B	6%	9	B	B	中浮	崩し
通常技	三刃成虎&往复ビンタ	→+A	初期	B	5%	9	B	B	中浮	气绝
通常技	天地一矢&樱花雾翔	↓+A	Lv16	B	7%	9	A	A	吹飞	无
通常技	紫电一闪&樱花烂漫	↑+A	Lv37	A	3%	8	A	B	吹飞	CRT+
援护技	刀光剑影&樱花放神	R	初期	C	8%	19	C	B	吹飞	气绝
必杀技	二剑二刀の仪	Y	初期	S	–100%	16	–	–	–	气绝
复数技	ふたりはさくら色	–	（第25话剧情习得）	C	–100%	10	–	–	–	2～4人、气绝

特技

类型	能力名称	习得条件	XP 消耗	效果
自动型	体が胜手に	初期	–	30%几率发动，自身的SPD变为2倍
指令型	稽古の心得	Lv8	20%	自身获得的经验值增加20%
指令型	队长コマンド・风	Lv19	50%	我方全体的移动力+2
指令型	气合ため	Lv23	35%	自身的ATK上升15%
指令型	队长コマンド・山	Lv27	50%	我方全体的DEF上升15%
自动型	破邪の血	Lv44	–	XP高于50%时发动，自身的初段攻击必定会心一击




但丁（ダンテ）& 迪米特利（デミトリ）

登场作品：《鬼泣》系列 &《恶魔战士》系列

加入时间：第 10 话

能力	HP	ATK	DEF	TEC	SPD
能力倾向	S	A	C	B	B
能力补正	106%	103%	96%	96%	102%

招式

类型	名称	出招	习得条件	威力	XP 上升	Hit 数	速度	破防	效果	备注
通常技	二丁拳铳&ダッシュDクレイドル	A	初期	C	6%	10	A	B	中浮	无
通常技	ミリオンスタッブ&バットスピン	←+A	初期	B	4%	11	S	B	吹飞	崩し
通常技	Fワ-クス& Dクレイドル	→+A	初期	A	3%	10	A	A	吹飞	无
通常技	スティンガ-&デモンビリオン	↓+A	Lv16	B	4%	10	A	A	吹飞	CRT+
通常技	デビルトリガ-& MNプレジャ-	↑+A	Lv35	B	6%	16	A	C	吹飞	无
援护技	Fワ-クス& FNブリス	R	初期	C	8%	18	C	B	中浮	气绝
必杀技	ジャック・ポット	Y	初期	S	–100%	23	–	–	–	气绝
复数技	ディスト-ション& Dブラスト	–	Lv27	B	–100%	14	–	–	–	2～4人、气绝

特技

类型	能力名称	习得条件	XP 消耗	效果
自动型	ガ-ドキャンセル	初期	–	XP超过50%时发动，自身反击时攻击次数+1
指令型	トリックスタ-	Lv8	20%	自身的移动力+2
指令型	ヴァンパイアダッシュ	Lv22	15%	自身行动时无视敌方ZOC
指令型	ガンスリンガ-	Lv31	15%	自身的通常技攻击射程+1
自动型	クイックシルバ-	Lv39	–	HP不足50%时发动，自身的SPD变为2倍
指令型	ダ-クサイドマスタ-	Lv44	30%	自身的ATK上升15%




哈肯（ハ-ケン）& 楠舞神夜

登场作品：《无限边境》系列

加入时间：第 11 话

能力	HP	ATK	DEF	TEC	SPD
能力倾向	B	B	C	S	B
能力补正	97%	100%	98%	112%	102%

招式

类型	名称	出招	习得条件	威力	XP 上升	Hit 数	速度	破防	效果	备注
通常技	テキサス・ホ-ルデム&如来の钵	A	初期	C	4%	12	A	S	吹飞	CRT+
通常技	セブン・スタッド&火鼠の绮罗衣	←+A	初期	B	3%	12	A	S	吹飞	气绝、CRT+
通常技	ハイロ-・ドロウ&燕の介	→+A	初期	B	7%	12	A	A	中浮	无
通常技	ベスト・フラッシュ&蓬莱の枝	↓+A	Lv17	B	6%	11	A	S	大浮	崩し
通常技	ジャック・ポット&龙颚门の珠	↑+A	Lv28	B	5%	12	A	A	中浮	CRT+
援护技	ジャック・ポット&帝返し	R	初期	C	9%	21	A	A	中浮	崩し
必杀技	ラスト・ショウダウン&月架美刃	Y	初期	S	–100%	25	–	–	–	气绝
复数技	月鳞ゴ-スト	–	（第27话剧情习得）	C	–100%	19	–	–	–	2～4人、气绝

特技

类型	能力名称	习得条件	XP 消耗	效果
自动型	开拓者精神	初期	–	XP不足50%发动，自身XP上升率提高30%
指令型	狙击	Lv8	15%	自身的通常技攻击射程+1
指令型	博打	Lv22	20%	自身攻击时单人攻击次数+1、自身获得的经验值增加20%、回复自身最大HP的10%，三种效果之一随机发动
自动型	敏感ボディ	Lv31	–	HP不足50%时发动，取消敌方对自身的反击
指令型	爱	Lv38	130%	回复我方全体的全部HP
指令型	切り札	Lv45	40%	自身的ATK上升15%、初段攻击必定会心一击、敌方的浮空高度固定




尤利（ユ-リ・ロ-ウェル）& 埃斯蒂尔（エステリ-ゼ・S・ヒュラッセイン）

登场作品：《宵星传说》

加入时间：第 12 话

能力	HP	ATK	DEF	TEC	SPD
能力倾向	S	B	C	B	A
能力补正	106%	100%	98%	96%	104%

招式

类型	名称	出招	习得条件	威力	XP 上升	Hit 数	速度	破防	效果	备注
通常技	苍破刃&フォトン	A	初期	B	5%	8	B	B	浮空	气绝
通常技	战迅狼破&スタ-スロ-ク	←+A	初期	A	4%	10	A	B	吹飞	CRT+
通常技	虎牙破斩&マ-シ-ワルツ	→+A	初期	C	7%	10	A	A	中浮	无
通常技	断空牙&エンジェルリング	↓+A	Lv14	A	4%	11	S	A	浮空	崩し
通常技	幻狼斩&シルフィ-ロ-ル	↑+A	Lv30	C	9%	9	A	B	大浮	无
援护技	战迅狼破&フェイタルストライク	R	初期	C	8%	19	A	B	吹飞	气绝
必杀技	渐毅狼影阵&ホ-リィランス	Y	初期	S	–100%	31	–	–	–	气绝
复数技	天狼灭牙&セイクリッドブレイム	–	Lv35	B	–100%	10	–	–	–	2～4人、气绝

特技

类型	能力名称	习得条件	XP 消耗	效果
指令型	一途なコ・メディカル	初期	–	100%发动，救援时同伴的HP全回复、XP消耗只需50%
自动型	ディスペル	Lv8	15%	解除我方全体的全部异常状态
指令型	ナ-ス	Lv19	80%	回复我方全体最大HP的30%
自动型	罪を制する者	Lv23	–	30%几率发动，自身获得的经验值增加20%
指令型	遮波	Lv27	15%	自身攻击时无视敌方防御
指令型	兜割り	Lv40	10%	自身的初段攻击必定会心一击




克鲁特（クルト・ア-ヴィング）莉艾拉（リエラ・マルセリス）

登场作品：《战场的女武神 3》

加入时间：第 13 话

能力	HP	ATK	DEF	TEC	SPD
能力倾向	A	C	A	C	B
能力补正	103%	99%	102%	92%	102%

招式

类型	名称	出招	习得条件	威力	XP 上升	Hit 数	速度	破防	效果	备注
通常技	サブマシンガン&ライフル	A	初期	C	8%	12	A	B	浮空	无
通常技	火炎放射&ヴァルキュリア枪	←+A	初期	B	5%	12	B	B	中浮	气绝、CRT+
通常技	追击枪&军用レンチ	→+A	初期	B	6%	9	A	B	浮空	气绝、CRT+
通常技	对战车ライフル&乐器演奏	↓+A	Lv14	B	8%	10	B	S	吹飞	无
通常技	对战车枪&ヴァルキュリアの光	↑+A	Lv29	A	3%	10	B	B	吹飞	CRT+
援护技	机关铳&ヴァルキュリアの光	R	初期	C	10%	18	A	A	吹飞	无
必杀技	局地全力攻击	Y	初期	S	-100%	21	-	-	-	气绝
复数技	ヴァルキュリアの闪光	-	Lv38	C	-100%	9	-	-	-	2~4人、气绝

特技

类型	能力名称	习得条件	XP 消耗	效果
自动型	不思议な体	初期	-	HP不足30%时有50%几率发动，回复自身最大HP的30%
指令型	苏生ラグナエイドS	Lv9	30%	回复我方单体最大HP的30%
自动型	キャンディを啮む	Lv20	-	HP不足80%时发动，解除自身的全部异常状态
指令型	直接指挥	Lv24	35%	自身攻击时援护攻击次数+1
指令型	乐器演奏	Lv34	35%	自身的全部能力上升10%
指令型	オーダー・急所攻击	Lv42	15%	我方单体的初段攻击必定会心一击




风间仁 & 凌晓雨（リン・シャオユウ）

登场作品：《铁拳》系列

加入时间：第 16 话

能力	HP	ATK	DEF	TEC	SPD
能力倾向	B	B	B	B	B
能力补正	97%	102%	99%	100%	102%

招式

类型	名称	出招	习得条件	威力	XP 上升	Hit 数	速度	破防	效果	备注
通常技	风间流六连击&逆十字凤	A	初期	C	5%	12	B	B	中浮	崩し
通常技	正中线乱れ突き&乌龙盘打	←+A	初期	B	5%	11	B	A	吹飞	无
通常技	蠢魔刹&弓步盘肘	→+A	初期	A	3%	8	A	B	浮空	无
通常技	转掌绝刀&宙转断空脚	↓+A	Lv14	B	5%	9	A	A	吹飞	崩し
通常技	真空飞び上段蹴り&跳弓脚	↑+A	Lv33	A	2%	12	A	B	吹飞	崩し
援护技	胴拔き&凤凰羽翼	R	初期	C	8%	21	C	A	吹飞	无
必杀技	直突き	Y	初期	S	-100%	28	-	-	-	气绝
复数技	真空飞び上段蹴り&架推掌	-	Lv39	S	-100%	12	-	-	-	2人、气绝

特技

类型	能力名称	习得条件	XP 消耗	效果
指令型	特殊ステップ	初期	20%	自身的移动力+2
指令型	孔雀跳腿	Lv8	15%	自身行动时无视敌方ZOC
自动型	摆步	Lv24	-	100%发动，自身反击时消耗的XP减半
指令型	挑发	Lv29	10%	自身攻击时敌方的浮空高度固定
指令型	三战立ち	Lv37	10%	自身的初段攻击必定会心一击
自动型	デビル因子	Lv45	-	XP高于120%时发动，自身的全部能力上升10%




东马（トウマ）& 茜莉尔（シリル）

登场作品：《光明力量 EXA》

加入时间：第 18 话

能力	HP	ATK	DEF	TEC	SPD
能力倾向	C	A	C	B	A
能力补正	94%	104%	98%	96%	104%

招式

类型	名称	出招	习得条件	威力	XP 上升	Hit 数	速度	破防	效果	备注
通常技	スカイアッパ-&スパ-ク	A	初期	B	7%	10	A	B	吹飞	无
通常技	无敌无双击&インフエルノ	←+A	初期	B	4%	11	A	S	吹飞	无
通常技	パワ-プレス&スパ-クプレス	→+A	初期	B	5%	10	B	S	中浮	气绝
通常技	Cスト-レ-ト&アイスパイク	↓+A	Lv14	C	6%	9	A	B	大浮	气绝
通常技	ダ-クアロ-&ヘルブラスト	↑+A	Lv30	A	5%	9	A	B	吹飞	无
援护技	无敌无双击&フリ-ズプレス	R	初期	C	9%	17	B	A	吹飞	无
必杀技	圣剑シャイニングフォ-ス	Y	初期	S	-100%	26	-	-	-	气绝
复数技	カオスゲ-ト&アバロンノヴァ	-	Lv41	B	-100%	12	-	-	-	2~4人、气绝

特技

类型	能力名称	习得条件	XP 消耗	效果
自动型	气绝耐性	初期	-	100%发动，异常状态“崩し”与“气绝”无效
指令型	奥义・升龙の爆发力	Lv10	10%	自身攻击时敌方的浮空高度固定
自动型	魔术师の集中力	Lv19	-	XP不足50%时有50%几率发动，我方XP回复10%
指令型	インビジブル	Lv34	20%	取消敌方对自身的反击
指令型	奥义・钢の肉体	Lv38	25%	自身的DEF上升15%
指令型	パペット	Lv44	30%	自身攻击时单人攻击次数+1




KOS-MOS & T-elos

登场作品：《异度传说》系列

加入时间：第 19 话

能力	HP	ATK	DEF	TEC	SPD
能力倾向	B	B	S	C	C
能力补正	100%	101%	106%	88%	94%

招式

类型	名称	出招	习得条件	威力	XP 上升	Hit 数	速度	破防	效果	备注
通常技	CANNON & VALKYRIE	A	初期	C	6%	7	A	B	吹飞	CRT+
通常技	X・BUSTER & S・SAULT	←+A	初期	A	3%	9	A	A	吹飞	崩し
通常技	D・TOOTH & ECHIDNA	→+A	初期	B	7%	11	A	B	浮空	无
通常技	冰纹掌& T・SKYLLA	↓+A	Lv14	A	3%	10	A	B	浮空	气绝
通常技	STORM・WALTZ	↑+A	Lv34	C	9%	12	A	B	中浮	无
援护技	X・BUSTER & T・SKYLLA	R	初期	C	9%	18	S	B	浮空	气绝
必杀技	D & U・TENERITAS	Y	初期	S	-100%	24	-	-	-	气绝
复数技	スペルブレ-ド	-	Lv40	B	-100%	10	-	-	-	2~4人、气绝

特技

类型	能力名称	习得条件	XP 消耗	效果
指令型	ブ-スト	初期	15%	自身的SPD变为2倍
指令型	ブレイクケア	Lv8	10%	解除我方单体的全部异常状态
自动型	チャ-ジ	Lv27	-	XP不足50%时有50%几率发动，我方XP回复10%
指令型	プラチナシンガ-	Lv30	25%	自身的DEF上升15%
自动型	オ-バ-テイカ-	Lv37	-	50%几率发动，自身XP上升率提高30%
指令型	ハ-トブレイカ-	Lv43	20%	自身攻击时无视敌方防御、敌方浮空高度固定



X（エックス）& ZERO（ゼロ）

登场作品：《洛克人 X》系列

加入时间：第 20 话

能力	HP	ATK	DEF	TEC	SPD
能力倾向	C	B	C	B	A
能力补正	94%	102%	98%	100%	106%

招式

类型	名称	出招	习得条件	威力	XP 上升	Hit 数	速度	破防	效果	备注
通常技	Xバスタ–& Zセイバ–	A	初期	C	7%	9	B	B	吹飞	无
通常技	トルネ–ドファング&空圆斩	←+A	初期	B	5%	11	A	B	大浮	CRT+
通常技	フロストタワ–&冰烈斩	→+A	初期	B	4%	11	A	B	中浮	崩し
通常技	ツインスラッシャ–&雷神击	↓+A	Lv14	C	5%	13	A	S	吹飞	气绝
通常技	ノヴァストライク&疾风牙	↑+A	Lv31	S	3%	11	A	A	吹飞	无
援护技	ライジングファイア&龙炎刃	R	初期	C	9%	18	B	A	大浮	无
必杀技	アルティメットア–マ–&落凤破	Y	初期	S	–100%	26	–	–	–	气绝
复数技	波动拳&幻梦零	–	（第29话剧情习得）	C	–100%	10	–	–	–	2～4人、气绝

特技

类型	能力名称	习得条件	XP 消耗	效果
指令型	ゼロバスタ–	初期	15%	自身的通常技攻击射程+1
指令型	ボディパ–ツ	Lv6	25%	自身的DEF上升15%
指令型	天空霸	Lv19	20%	取消敌方对自身的反击
指令型	エックスバスタ–	Lv28	35%	自身的ATK上升15%
自动型	秘められた力	Lv34	–	XP高于120%时发动，自身的全能力上升10%
自动型	负けない爱	Lv43	–	XP不足100%时发动，自身特技消耗的XP减少20%



克里斯（クリス）& 吉尔（ジル）

登场作品：《生化危机》系列

加入时间：第 21 话

能力	HP	ATK	DEF	TEC	SPD
能力倾向	B	C	S	B	C
能力补正	97%	99%	105%	100%	96%

招式

类型	名称	出招	习得条件	威力	XP 上升	Hit 数	速度	破防	效果	备注
通常技	アッパ–&アサルトライフル	A	初期	B	5%	10	B	A	中浮	无
通常技	ナイフ&后ろ回し蹴り	←+A	初期	B	7%	8	A	B	浮空	无
通常技	アサルトライフル&两膝落とし	→+A	初期	B	5%	9	A	A	中浮	无
通常技	マグナム&ショットガン	↓+A	Lv14	C	6%	9	B	A	吹飞	气绝、CRT+
通常技	Gランチャ–&近接战斗A+	↑+A	Lv35	A	3%	11	B	A	浮空	气绝
援护技	烧夷手榴弹&スナイパ–ライフル	R	初期	C	9%	17	A	B	吹飞	气绝
必杀技	ペイルライダ–&ジエネシス	Y	初期	S	–100%	13	–	–	–	气绝
复数技	ハイドラ&ロケットランチャ–	–	初期	B	–100%	13	–	–	–	2～4人、气绝

特技

类型	能力名称	习得条件	XP 消耗	效果
指令型	ジエネシス	初期	20%	自身获得的经验值增加20%
指令型	救急スプレ–	Lv9	30%	回复我方单体最大HP的30%
自动型	反击	Lv19	–	HP高于50%时发动，自身反击时攻击次数+1
指令型	ボイスアクション	Lv30	35%	自身攻击时援护攻击次数+1
指令型	连携攻击	Lv39	35%	自身攻击时单人攻击次数+1
自动型	スタンガン	Lv44	–	XP高于50%时发动，取消敌方对自身的反击

单人单位



番（バン）

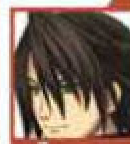
登场作品：《格斗之蛇》　加入时间：第 2 话　ATK 补正：100%

招式

类型	名称	出招	威力	XP 上升	Hit 数	速度	破防	效果	备注
单人技	超众赌丽斗	L	C	8%	21	C	A	吹飞	气绝

特技

类型	能力名称	XP 消耗	效果
指令型	テックガ–ド	20%	取消敌方对自身的反击
指令型	拳华火	10%	自身攻击时敌方的浮空高度固定
自动型	肘铁炮	–	HP 高于 50% 时发动，自身反击时攻击次数 +1



雨宫林道（リンドウ）

登场作品：《噬神者》系列　加入时间：第 7 话　ATK 补正：90%

招式

类型	名称	出招	威力	XP 上升	Hit 数	速度	破防	效果	备注
单人技	アラガミの右腕	L	C	8%	19	B	B	中浮	崩し

特技

类型	能力名称	XP 消耗	效果
指令型	一服する	10%	自身攻击时敌方的浮空高度固定
指令型	3（4）つの命令	40%	自身的ATK上升15%、行动时无视敌方ZOC、反击时消耗的XP减半
自动型	リンクエイドの手际	–	100%发动，救援时XP消耗只需50%



托隆 & 柯本（トロン・ボ–ン & コブン）

登场作品：《洛克人 DASH》系列　加入时间：第 3 话　ATK 补正：90%

招式

类型	名称	出招	威力	XP 上升	Hit 数	速度	破防	效果	备注
单人技	キングコブン	L	C	8%	20	S	B	中浮	气绝

特技

类型	能力名称	XP 消耗	效果
指令型	指挥弹	35%	自身攻击时援护攻击次数+1
指令型	エネルギ–ボトル配达	30%	回复我方单体最大HP的30%
自动型	コブンの献身	–	100%发动，救援时同伴的HP全回复、XP消耗只需50%



咪咪子（ねねこ）

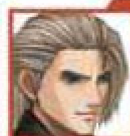
登场作品：《梦物语》　加入时间：第 8 话　ATK 补正：90%

招式

类型	名称	出招	威力	XP 上升	Hit 数	速度	破防	效果	备注
单人技	カラミティリッパ–	L	C	8%	23	S	A	中浮	崩し

特技

类型	能力名称	XP 消耗	效果
指令型	谜なのだ	15%	自身的初段攻击必定会心一击、攻击时敌方的浮空高度固定、回复自身最大HP的30%，三种效果之一随机发动
指令型	うつふ–ん、なのだ	20%	取消敌方对自身的反击
自动型	ネイトの精神	AUTO	XP高于50%时发动，异常状态全部无效



瓦修隆（ヴァシュロン）

登场作品：《永恒的尽头》　加入时间：第 5 话　ATK 补正：85%

招式									
类型	名称	出招	威力	XP 上升	Hit 数	速度	破防	效果	备注
单人技	连续追击	L	C	8%	24	A	B	浮空	崩し

特技			
类型	能力名称	XP 消耗	效果
指令型	ビッグマグナム	15%	自身的通常技攻击射程+1
指令型	レゾナンス・アタック	35%	自身攻击时援护攻击次数+1
自动型	ビクト−の教え	AUTO	100%发动，自身XP上升率提高30%



三岛平八

登场作品：《铁拳》系列　加入时间：第 10 话过关后　ATK 补正：85%

招式									
类型	名称	出招	威力	XP 上升	Hit 数	速度	破防	效果	备注
单人技	鬼瓦	L	C	8%	20	C	S	中浮	崩し

特技			
类型	能力名称	XP 消耗	效果
指令型	三岛流・封杀阵の构え	10%	自身反击时消耗的XP减半
指令型	影足	15%	自身行动时无视敌方ZOC
自动型	铁拳	–	50%几率发动，自身攻击时无视敌方防御



曾伽（ゼンガ−・ゾンボルト）

登场作品：《超级机器人大战OG》系列　加入时间：第 12 话　ATK 补正：85%

招式									
类型	名称	出招	威力	XP 上升	Hit 数	速度	破防	效果	备注
单人技	云燿の太刀	L	C	9%	23	B	S	中浮	崩し

特技			
类型	能力名称	XP 消耗	效果
指令型	热血	35%	自身的ATK上升15%
指令型	不屈	25%	自身的DEF上升15%
自动型	悪を断つ剑なり！	–	20%几率发动，我方全体XP上升率提高30%

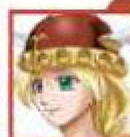


亚瑟（ア−サ−）

登场作品：《魔界村》系列　加入时间：第 15 话　ATK 补正：85%

招式									
类型	名称	出招	威力	XP 上升	Hit 数	速度	破防	效果	备注
单人技	サンダ−の大魔法	L	C	8%	25	B	A	中浮	气绝

特技			
类型	能力名称	XP 消耗	效果
指令型	分身の魔法	35%	自身攻击时单人攻击次数+1
指令型	盾の魔法	25%	自身的DEF上升15%
自动型	魔界のベテラン	–	30%几率发动，自身获得的经验值增加20%



瓦尔基里（ワルキュ−レ）

登场作品：《女武神的冒险》系列　加入时间：第 13 话　ATK 补正：90%

招式									
类型	名称	出招	威力	XP 上升	Hit 数	速度	破防	效果	备注
单人技	ビッグの术	L	C	8%	22	A	A	中浮	气绝

特技			
类型	能力名称	XP 消耗	效果
指令型	药の术	20%	回复自身最大HP的30%
指令型	解毒の术	10%	解除我方单体的全部异常状态
自动型	福音の杖	–	HP不足50%时发动，自身特技消耗的XP减少20%



蕾蒂（レディ）

登场作品：《鬼泣》系列　加入时间：第 15 话　ATK 补正：85%

招式									
类型	名称	出招	威力	XP 上升	Hit 数	速度	破防	效果	备注
单人技	カリ−ナ=アン	L	C	8%	22	B	B	中浮	崩し

特技			
类型	能力名称	XP 消耗	效果
指令型	急所狙い	15%	自身的初段攻击必定会心一击
指令型	デビルハンタ−の铁则	35%	自身的全能力上升10%
自动型	巫女の血	–	HP不足50%时发动，解除自身的全部异常状态



弗林（フレン・シ−フォ）

登场作品：《宵星传说》　加入时间：第 14 话　ATK 补正：90%

招式									
类型	名称	出招	威力	XP 上升	Hit 数	速度	破防	效果	备注
单人技	光龙灭牙枪	L	C	8%	20	A	B	大浮	崩し

特技			
类型	能力名称	XP 消耗	效果
指令型	キュア	30%	回复我方单体最大HP的30%
指令型	进军命令	50%	我方全体的移动力+2
自动型	理想の骑士团长	–	30%几率发动，自身攻击时援护攻击次数+1

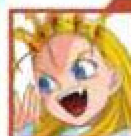


一文字伐

登场作品：《正义学园》系列　加入时间：第 16 话　ATK 补正：90%

招式									
类型	名称	出招	威力	XP 上升	Hit 数	速度	破防	效果	备注
单人技	空中全开气合弹	L	C	9%	20	B	S	中浮	气绝

特技			
类型	能力名称	XP 消耗	效果
指令型	热血コンボ	15%	自身的初段攻击必定会心一击
指令型	エアバ−スト	10%	自身攻击时敌方的浮空高度固定
自动型	根性カウンタ−	–	HP高于50%时发动，自身反击时攻击次数+1



德比洛特（デビロット・ド・デスサタンⅨ世）

登场作品：《装甲战士》 加入时间：第14话 ATK补正：90%

招式

类型	名称	出招	威力	XP上升	Hit数	速度	破防	效果	备注
单人技	ブロディアパンチ	L	C	9%	24	A	S	吹飞	气绝

特技

类型	能力名称	XP消耗	效果
指令型	おやつ	20%	回复自身最大HP的30%
指令型	ドクロのボタン	20%	全能力上升10%、SPD变为2倍、敌方EP回复100%，三种效果之一随机发动
自动型	デスサタン王家の威光	–	XP高于100%时发动，解除我方全体的全部异常状态



伊姆卡（イムカ）

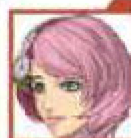
登场作品：《战场的女武神3》 加入时间：第17话 ATK补正：85%

招式

类型	名称	出招	威力	XP上升	Hit数	速度	破防	效果	备注
单人技	武装开放	L	C	8%	20	C	B	浮空	崩し

特技

类型	能力名称	XP消耗	效果
指令型	田舎育ちの脚力	20%	自身的移动力+2
指令型	対甲攻击の极み	15%	自身攻击时无视敌方防御
自动型	孤高のエース	–	30%几率发动，自身攻击时单体攻击次数+1



阿丽莎（アリサ）

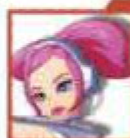
登场作品：《铁拳》系列 加入时间：第19话 ATK补正：100%

招式

类型	名称	出招	威力	XP上升	Hit数	速度	破防	效果	备注
单人技	ロケットパンチ	L	C	8%	20	C	C	吹飞	气绝

特技

类型	能力名称	XP消耗	效果
指令型	クロックアップ	15%	自身的SPD变为2倍
指令型	情报记录	20%	自身获得的经验值增加20%
自动型	ブ-ト	–	XP高于100%时发动，自身的移动力+2



乌拉拉（うらら）

登场作品：《太空频道5》系列 加入时间：第23话 ATK补正：90%

招式

类型	名称	出招	威力	XP上升	Hit数	速度	破防	效果	备注
单人技	テンションブラスタ-	L	C	9%	20	B	B	中浮	崩し

特技

类型	能力名称	XP消耗	效果
指令型	レッツ、シュ-ト！	15%	我方单体的初段攻击时必定会心一击
指令型	レッツ、ダンス！	15%	自身行动时无视敌方ZOC
自动型	ウキウキ大行进	–	XP高于120%时发动，我方全体的移动力+2



毒岛力也

登场作品：《丧尸复仇》 加入时间：第21话 ATK补正：90%

招式

类型	名称	出招	威力	XP上升	Hit数	速度	破防	效果	备注
单人技	毒岛流华火	L	C	8%	19	S	B	中浮	崩し

特技

类型	能力名称	XP消耗	效果
指令型	バリアブルショット	35%	自身的ATK上升15%
指令型	アンチド-ト	10%	解除我方单体的全部异常状态
自动型	毒岛流	–	100%发动，异常状态“中毒”无效



沙夜

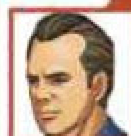
登场作品：《正义学园》系列 加入时间：第24话 ATK补正：85%

招式

类型	名称	出招	威力	XP上升	Hit数	速度	破防	效果	备注
单人技	瞬华终刀・极	L	C	8%	22	B	A	中浮	中毒

特技

类型	能力名称	XP消耗	效果
指令型	妖狐の囁き	50%	我方全体的DEF上升15%
指令型	狐驱り	20%	自身的移动力+2
自动型	厄除の型	AUTO	XP高于50%时发动，异常状态全部无效



布鲁诺（ブル-ノ・デリンジャ-）

登场作品：《暴烈刑事》系列 加入时间：第22话 ATK补正：85%

招式

类型	名称	出招	威力	XP上升	Hit数	速度	破防	效果	备注
单人技	モップ・柱时计・コショウ	L	C	8%	22	S	S	中浮	气绝

特技

类型	能力名称	XP消耗	效果
指令型	一服する	10%	自身攻击时敌方的浮空高度固定
指令型	食料投げ	30%	回复我方单体最大HP的30%
自动型	CAUTION!	–	HP不足50%时发动，自身行动时无视敌方ZOC



茱莉（ハン・ジュリ）

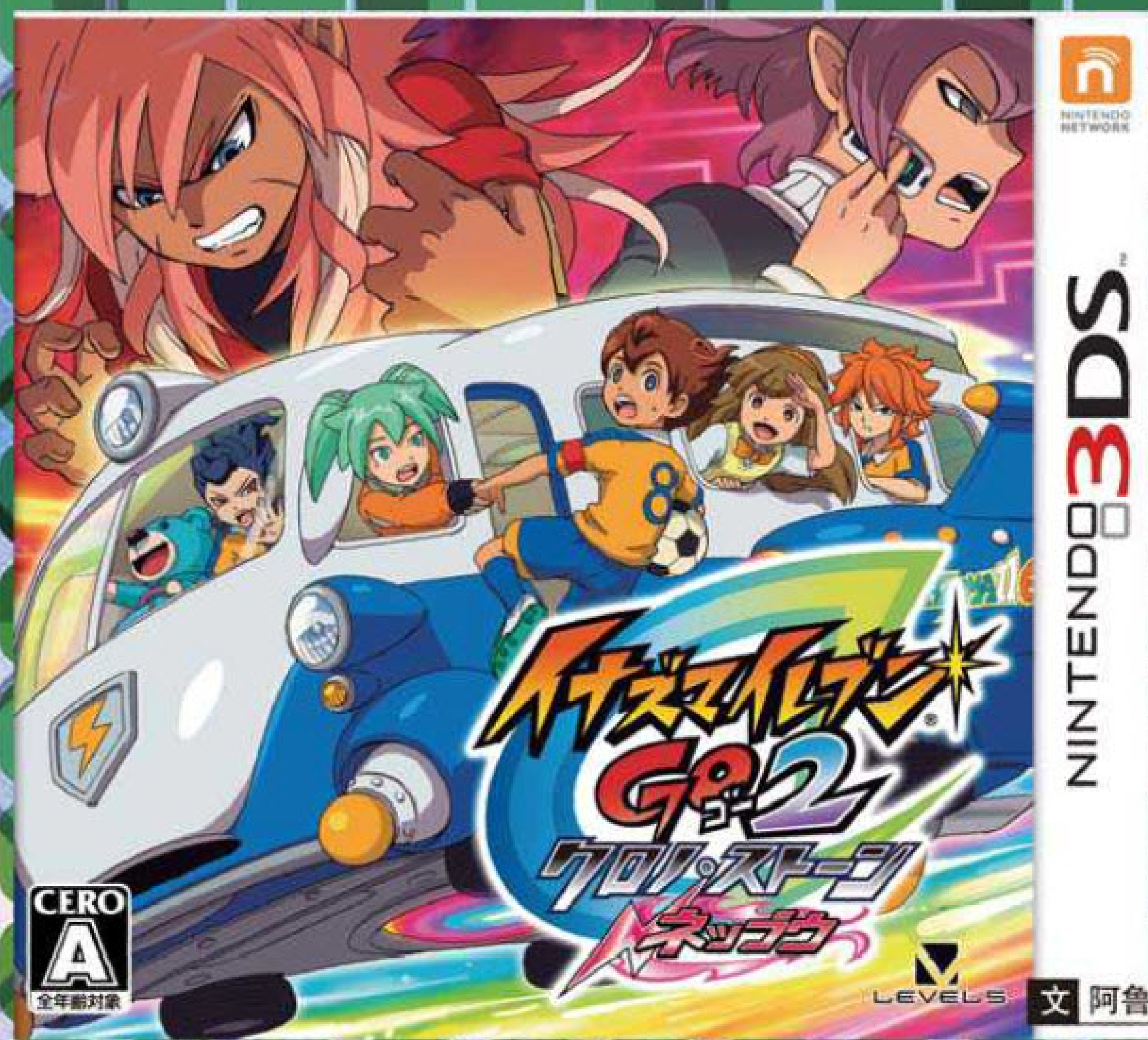
登场作品：《街头霸王》系列 加入时间：第26话 ATK补正：85%

招式

类型	名称	出招	威力	XP上升	Hit数	速度	破防	效果	备注
单人技	回旋断界落	L	C	8%	21	A	A	浮空	崩し

特技

类型	能力名称	XP消耗	效果
指令型	风水エンジン	35%	自身攻击时单人攻击次数+1
指令型	化杀视	20%	取消敌方对自身的反击
自动型	道を忘れない	–	HP不足50%时发动，自身的SPD变为2倍



文 阿鲁

角色扮演·收集育成 RPG	雷电十一人GO 2 时空之石 热风·雷鸣		
	イナズマイレブンGO2 クロノ・スト－ン ネップウ・ライメイ		
Level-5	2012年12月13日	日版	1～4人
5500日元	对应邂逅通信/无意识通信	推荐玩家年龄：全年龄	

以热血著称的“《雷电十一人》系列”再度为大家带来新作。本作除了继承前作最为核心的化身系统外，更是在此基础上拓展出了化身武装和极限合体两大系统，让比赛更加爽快的同时也增强了玩家之间对战时的对抗性，大量的剧情以及海量的收集要素让游戏有着很高的耐玩度，双版本个众多联机相关要素也对玩家之间的交流、互动起着良好的推动作用，下边就跟随小编的脚步，来领略本作的魅力吧。

系统相关

基本操作

按键	效果
十字键/滑杆	角色移动（非比赛）/移动视角（比赛时）
A	决定、调查
B	取消
X	菜单
Y	地图
L/R	转动视角
START/SELECT	返回菜单界面（非比赛）/切换队员的显示状态（比赛时）
触摸屏	比赛时控制角色移动、传球、射门等操作

菜单说明

なかま（队伍情报）

进入后可以查看球员状态情报，其中メインメンバ－一栏里是比赛时的参赛队员，其他成员均为替补球员，比赛胜利后替补球员也可以获得一定比例的经验值。

わざ・けしん（必杀技・化身）

查看或学习必杀技以及替换化身。

さくせん（作战）

分项	作用
せんじゅつ（战术）	变更比赛的阵型、球场上球员的位置以及监督，按L、R键切换不同类型比赛的阵容
へんせい（编成）	对队员进行更换，第一页的队员为正式比赛上场的队员，第一页的前5名队员是小型比赛的参赛队员
チ－ム名（队伍名）	设定队伍名称，仅自定义队伍可用
ユニフォ－ム（服装）	设定比赛用服装，仅自定义队伍可用
エンブレム（徽章）	设定比赛时的队徽，仅自定义队伍可用

じょうほう（情报）

分项	作用
バインダ－（选手情报）	查看已出现的选手的资料
スト－リ－（故事）	查看故事进程
プレイのきろく（游戏记录）	查看玩家已获得的奖杯
イナリンク－（留言板）	查看留言板的信息，该信息随着游戏进行自动更新
じくうイレブン（时空最强十一人）	查看时空最强十一人的信息
イナペディア（关键字解析）	对游戏中一些关键字进行解释

セ－ブ（存档）

保存游戏。

せってい（设定）

对游戏进行各项设定。

GP、TP、TTP和KP

GP代表球员的体力，比赛中进行抢断、传球、射门或指挥球员的行动时会消耗这项数值（球员自己的跑动不消耗GP，不过跑动速度较慢且针对性不强）。在本作中，GP这项数值被很好地利用了起来，当GP值较低时，球员的移动速度会变慢，不但影响冲突时的成功率，还会影响到守门员的防守范围和防守能力，更重要的是GP值为0后无法召唤化身和使用极限合体，因此在比赛途中要时刻注意自己负责进攻的主力球员的GP，必要的时候可以通过使用道具进行回复。TP是必杀槽，在没有召唤化身的情况下使用必杀技时会产生消耗；TTP是必杀战术槽，在比赛时点击下屏的“T”图标进行发动，必杀战术分为进攻和防守两种类型，在特定的情况下使用可能会有奇效，例如对方已经形成了单刀球，此时使用防守类必杀战术可以瞬间将球断下，让对方失去射门的机会。TTP消耗越多，战术的能力也就越强，在和对方进行必杀战术的对抗时成功率也越高；KP是化身槽，召唤化身或进行化身武装后出现该项数值，不同的化身所拥有的KP数值各不相同，在召唤化身的情况下，进行抢断、过人、射门或使用必杀技等动作时会消耗一定KP，而进行化身武装后KP数值会徐徐减少，但做出任何动作都不会有额外的消耗。

必杀技

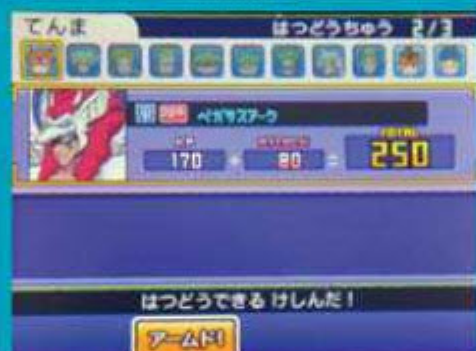
游戏中，除了球员自身能学会的必杀技外，还包括化身特有的必杀技。必杀技分为射门（シュ－ト）、带球（ドリブル）、抢断（ブロック）、扑救（キャッチ）和技能（スキル）五大类，技能类



必杀技是自动附加某种能力，而其他类型的必杀技都需要在比赛中发生冲突后手动进行选择来发动。每名选手除了可以通过升级学会4种必杀技外，还可以通过学习秘传书来习得必杀技。在わざ・けしん（必杀技・化身）一栏中选择持有的秘传书给指定的成员使用即可立即学会必杀技，通关之前无法覆盖球员自身所习得的必杀技，只能在额外多出的两个空位里学习新必杀。秘传书可以在宝箱以及部分大、小型比赛后一定几率获得，也可以在秘宝店购买。TP消耗越大必杀技的威力也越大，同等TP消耗的情况下多人必杀技的威力高于单人必杀技。必杀技会随着使用次数的增加而升级，威力自然也会不断提升。

化身系统

在比赛中点击下屏的“化”图标选择发动或解除化身。召唤化身后，双方队员发生冲突时，即便对方使用必杀技来对抗也不容易成功，不过过人、抢断或者射门都会消耗化身的KP，当KP耗尽后化身会自动消失。在一场比赛中，每支队伍最多可同时召唤3个化身在场。每次召唤化身后需要等待10秒才能再次进行召唤，和前作不同的是，本作只要有一方使用了化身系统，另一方也可以立即进行化身的召唤，并且不计入自己选择召唤化身的冷却时间里。当双方队员都开启了化身并发生冲突时会进行化身的对抗，对抗的方式有三种：1.けしんアタック，选择后双方的化身进行相互攻击，双方的KP槽都受到一定程度的损失；2.ブロック，选择后己方的化身处于防御状态，处于防御状态的化身损失少量KP，控球权更容易在防守方脚下，不过无法削减对方化身的KP；3.使用必杀技，虽然会额外消耗KP（仅限成功时），但可以避免化身之间的对抗，如果双方都使用必杀技则看谁的必杀技更加强力。和必杀技一样，随着召唤化身次数的增加，化身也会升级。每个化身在一场战斗中最多可以使用两次，不过第二次召唤化身时（选择ドローイング）会消耗全队成员的TP。游戏通关后铁塔上出现化身老人，与其对话可以通过消耗化身硬币（化身コイン）开启任意角色的化身槽，之后就可以给该角色装备化身了，每名队员最多可持有2个化身。化身コイン在通关后的部分宝箱战里可以通过打败对手随机获得。



化身武装（化身アームド）

本作新增的系统，在比赛中点击下屏的“化”图标后选择“アームド”即可进行化身武装。使用化身武装后，不但球员的各项能力大幅提升，还会回复一定量的KP值，因此建议在召唤化身并使用了部分KP之后再进行化身武装。化身武装后无论球员做出任何行动，KP值都只会徐徐减少，不会有额外的消耗，当KP为0后化身武装效果自动消失。进行化身武装后，球员只能使用自身所携带的必杀技，不过此时使用必杀技不会消耗TP，让持有强力过人和射门必杀技的队员使用后可以轻松突围并破门得分。在召唤了化身的情况下发生对抗时，可以选择下屏右上方的“アームド”，这样便可以在对抗时立即切换到化身武装状态。



极限合体（ミキシトランス）

同样是本作新增的系统，比赛中点击下屏“化”图标下方那个徽章模样的图标后进行发动。和化身系统一样，在一场比赛中，每支队伍最多可拥有3名极限合体的队员在场。使用极限合体后，球员的外貌会发生改变，各项能力大幅提升，GP最大值增加，并回复一定量的GP值，可以使用极限合体专用必杀技，GP的消耗和普通状态时相同，GP为0时解除极限合体状态。这个系统所提升的球员的能力比化身系统稍低，不过极限合体是可以和化身系统重叠使用的，当一名球员同时使用这两项功能后，配合短时间内无限使用必杀技的效果，几乎无人可挡，可以趁这段时间多破门得分。除了流程中固定能学会的极限合体外，在TMキャラバン上和熊对话可以让两名球员自由组合进行极限合体，被当做素材用来合体的球员是无法参赛的。



属性相克

游戏中设定了属性相克的要素，属性分为风、林、火、山四种，这四种属性的具体克制关系为：山＞火＞林＞风＞山。游戏中，球员、化身以及必杀技都存在着属性，在赛场上发生冲突时，选择属性克制对方的球员、必杀技或化身能一定程度提升拼抢时的成功率。而选用和球员属性相同的必杀技或化身时，该必杀技和化身的威力也会有所提升。

特训

游戏中，球员的能力除了可通过升级来提升外，还可以通过特训来增加。本作中，特训地点分散在不同的时空，在地图上有闪电标志的地点就是可进行特训的地方，每种特训只针对其中一项能力进行专门的训练，同一个球员特训的次数越多，消耗的热血点数也越多，而相对地所提升的能力也越高。需要注意的是，训练到后期除了会增加能力外，还会削减其他项目的能力，因此想通过特训将全能力练满是不实际的。

特训地点一览

特训名	时期	地点	特训项目
玉乗り	三国时代	孔明の园	テクニック
ワイン樽キャッチ	中世フランス	ジャンヌの据点	キャッチ
シーサードリブル	冲绳	冲绳の小学校	ドリブル
イノシシブロック	战国时代	白鹿组のアジト	ブロック
恐龙ランニング	白亚纪	古代の大平原南エリア	スタミナ
船渡り	幕末	川沿いの街道西侧	スピード
宝石探し	幻想世界	叹きの洞窟	ラッキー
タイヤキック	过去の稲妻町	铁塔广场	キック

队员招募

和地图上有卡片标志的人对话可进行队员的招募。想要对这些球员进行招募，首先需要通过小型比赛获取角色资料（部分球员需要通关后才能招募），接下来便可以在招募员那里看到招募该球员所需的

条件。一般来说，这些可招募的球员需要满足1～4个条件，在达成第一个条件后，后面的条件才会陆续显示出来，当全部条件都达成并支付友情点数后就能成功招募了。招募条件包括指定队员（只要曾经招募过即可，不需要一直留在队伍里）、特殊道具、照片、话题、奖杯等，照片需要玩家在有相机图标的地方按A键照相来获得；话题则需要通过和NPC对话来获得；关键道具大多通过完成比赛随机获得，部分关键道具需开启银宝箱获得；而奖杯则需要玩家达成一定条件后自动获得，例如收集多少照片、写真，或者是达成多少次小型、大型比赛之类的。招募队员会用到的比较关键的照片、话题和特殊道具列表可参见后文中的“收集要素”相关内容。

宝箱战

作为系列的特色之一，本作的宝箱战和以往作品区别不大，和地图上以“R”符号标注的NPC对话即可进行宝箱战。每个宝箱战都分为多条线路，战斗方式和系列前几作相比没有变化，战胜一条线里的所有对手后就能获得宝箱里的奖励，获得全S级评价可以获得这条线最后的宝箱作为奖励（S级评价的条件是比赛得分在5：0以上）。部分宝箱战里的线路需要获得指定的入场券（チケット）后才会开启，不少宝箱战要通关或者达成特殊条件后才会出现，并且难度不算低，因此强烈建议在通关后再来挑战。

所有宝箱战的地点

宝箱战名称	时期	地点
开幕の对战	现代の稻妻町	河川敷广场
激斗の对战	白亚纪	古代の大平原南エリア
白热の对战	中世フランス	オルレアン桥
历战の对战	过去の稻妻町	雷门中学校舍1楼，通关后出现
革命の对战	ゴッドエデン岛	ゴッドエデンスタジアム，通关后出现
决战の对战	幕末	二条城，通关后出现
真实の对战	现代の稻妻町	雷门中学第一校舍4楼，通关后出现
内绪の对战	冲绳	海の家，通关后出现
秘密の对战	ホ－リ－ロ－ド スタジアム	ホ－リ－ロ－ド スタジアム，通关并打败隐藏球队ツキガミ一族或ヴァンプティム后出现
グランド ファ－ザ－	FBフロンティアスタジアム	FBフロンティアスタジアム通关并打败隐藏球队ジ・エグザラ－
极秘の对战	－	通关后和另一个版本进行联动出现

平行世界之石（パラレルストーン）

在各个时代都散落着这种蓝色的石头，调查后可以获得庆祝动作、化身、必杀技、道具等物品，还有部分石头调查后可以查看一些角色穿着特殊服装的模样。



扭蛋机

商店街里地图上有“B”符号的位置就是扭蛋机，玩家可以消耗3DS硬币在这里抽取道具（需游戏通关后才能使用）。每次使用扭蛋机可以选择消耗1～20枚硬币，消耗硬币数量越多，能抽到的扭蛋等级越高，最高等级的金色扭蛋里可以获得珍贵的必杀技类秘传书。



比赛相关

小型比赛

小型比赛为5对5，均为野外遭遇战，所有可对战的选手都在地图上以红点标示，和他们对话就可以选择是否进行比赛，某些选手会在发现玩家后主动接近强行触发比赛，在本作中所有小型比赛对手都可以连续对战，不再像前作那样需要切换地图或和其他队伍对战一次后才能再次挑战，为刷装备、道具等物品节约了不少时间。在本作中，小型比赛的胜利条件仅为破门得分，在流程第8章会和恐龙进行比赛，和恐龙的比赛中不存在球员对抗系统，球员能力高可直接从恐龙那里夺球，不过守门的恐龙能力很强，需要用2～3次必杀射门才能破坏其防守成功破门。这里建议在小型比赛时召唤化身来作战，一来可以提升化身等级，二来可以保证比赛的胜利，让守门员使用化身武装后还可以故意将球交给对方射门用来练习必杀技。



大型比赛

大型比赛为11对11，主要为剧情比赛和宝箱战。本作的剧情比赛中有一个名为“进化槽”的系统，玩家在成功传球、抢断、过人以及射门后都会蓄积一定量的进化槽，将其蓄满之后会触发剧情，如果在比赛时间结束前没有成功触发剧情会直接导致GAME OVER。由于进化槽需要成功做出某动作后才会大量蓄积，在这里建议让球员使用化身武装后利用不消耗TP的这段时间内不断用必杀技来抢断或过人，触发剧情后再开始正式进攻。部分剧情比赛中，由于剧情需要，某球员（敌方或我方）头上会出现フルパワ－字样，这代表该球员处于全力模式，此时这名球员无法被阻挡，如果遇到对方的球员处于这种情况时就爽快地让他射门得分吧，为接下来蓄积进化槽节约时间。

麻痹槽（シビレックスゲ－ジ）

这是新增加的一个针对守门员的系统，无论是否使用必杀技，守门员在进行扑救动作后会累积麻痹槽，麻痹槽累积到最大值后会出现破防状态（出现ブレイク字样），此时守门员的扑救能力会大幅降低。所有射门类必杀技里均有一项麻痹伤害（シビレダメ－ジ），此项数值越高，抵挡该射门的守门员蓄积的麻痹值越多，在面对后期的强敌时可以通过连续射门来使对方的守门员快速破防，然后再用强力的必杀技来射门以提升破门得分的几率。

防守技

射门或抢断类必杀技里带“B”符号的必杀技为防守技，在对方射门的范围内如果恰好有人持有这类必杀技，就可以选择进行发动，发动后可以对对方的射门进行阻拦，阻拦成功时球自然被我方控制，就算阻拦不成功也能对射门的威力进行削减，让守门员扑救的成功率提升。

远射

射门类必杀技里带“L”符号的为远射必杀，只需点击下屏的“S”型图标或对方球门，无论球员身处什么位置都可立即发动射门（小型比赛中无法点击“S”型图标，只能直接点击对方球门）。远射虽然可以瞬间发动射门，不过射门威力会随着球飞行距离的增加而减少，并且途中还很容易碰到对方使用防守技，因此很容易被对方挡下，一般在对方守门员TP耗尽且沿途没有带防守技的队员时才考虑使用远射必杀进行射门。



连携射门

射门类必杀技里带含“C”符号的为连携必杀射门，在发动射门时，球的前方会出现一个扇形的范围，将球射出后如果我方持有连携射门的球员在这个范围内且离球较近时，就能使用该必杀技发动连携射门。经过连携后的必杀射门威力会得到提升，这个可以配合远射来使用。

流程

和花林老师对话。
▼
前往足球部。
▼
前往第二校舍3楼的音乐室和神童对话。
▼
离开校舍触发剧情，之后前往体育馆和信助对话。
▼
前往河川敷自动触发剧情，之后往上走触发剧情。
▼
和アルファ对话进行比赛。
▼
进入TMキャラバン，剧情后来到现代的雷门中学。
▼
和旧足球部门口的学生对话进行小型比赛，之后在旧足球部里找到“旧サッカ-部室の看板”。
▼
通过TMキャラバン前往11年前的雷门中学。
▼
尾随元堂守来到职员室，之后再尾随元堂来到足球部部室。
▼
和元堂对话进行比赛。
▼
和优一对话，剧情后乘坐TMキャラバン返回现代。
▼
前往足球部，剧情后足球部成员全部返回队伍。

比赛简要说明

プロトコル・オメガ（第一场）

这场比赛主要用来熟悉球赛的各种系统，首先控制天马移动到アルファア跟前进入争抢界面，接下来是射门，点下屏的“S”图标或直接点击对方球门，然后使用必杀射门。剧情后被对方先入一球，接下来就是正常的比赛了，对手实力不强，仅有アルファア威胁较大，将アルファア的KP耗尽后再让天马使用化身进攻就没有任何难度了。上半场结束后フェイ使用极限合体，我方实力再度增加，下半场开启进化槽系统，将进化槽蓄满后触发剧情，之后用天马和フェイ可以轻松压制对手，下半场比赛时间进行到20分钟时触发剧情结束比赛。

プロトコル・オメガ（第二场）

这场比赛需要将元堂守放在守门员的位置，开球后触发剧情，之后アルファア处于全力模式，让他射门得分后触发剧情，之后元堂学会必杀技。接下来需要将进化槽蓄满触发剧情，球再次落在了アルファア的脚下，等他再次射门后元堂学会化身。之后是自由比赛时间，让主攻队员能力全开，破门得分不是难事，上半场结束后剑城优一加入队伍。将优一换上场后开始下半场的比赛，把进化槽蓄满后触发剧情，点击下屏的“化”字，之后点击“ア-ムド”进行化身武装，接下来就是收割的时间了。



剧情攻略

※本篇攻略以《热风》版本为准。

第1章 サッカーが消えた！时を越えた天马！！

剧情

打倒第五部门后，自由足球之风盛行，天马本人也在豪炎寺的邀请下前往冲绳教那里的小学生踢球，日子仿佛回到了自己练习足球的那个时候，这让天马感到非常高兴。欢乐的假期很快便结束了，当天马返回雷门中学时却发现了异常，熟悉的足球部突然间不知所踪，以前足球部的成员们更是完全不认识自己，并且表示雷门中学从来就没有过足球部。很快，一个来自未来世界、自称阿尔法（アルファア）的人出现在天马面前，并且爽快地告诉天马他们是来自未来，到这个世界来抹消足球的存在的。阿尔法还带着天马穿越时空来到过去，在冲绳海边，原本被豪炎寺所救的幼年天马因为阿尔法的出手阻拦，被木板砸伤，从而失去了喜欢上足球的契机。原本应该因此完全忘记足球的天马却凭借自己的毅力没有遗忘掉自己最喜欢的足球。就在阿尔方准备除掉天马这个异端之时，一个名为菲·鲁恩（フェイ·ルーン）的神秘人及时赶到，并在他的帮助下暂时击退了阿尔法。

菲和阿尔法都同属200年后的未来世界，阿尔法隶属于未来世界的“意志决定组织”——黄金国（エルドラド），而正是因为黄金国做出要将足球抹消的决定，才导致了这次事件的发生，而将足球抹消掉的理由，是因为与黄金国敌对的名为“次世代之子（セカンドステ-ジ·チルドレン）”的组织里大部分成员都是优秀的足球选手少年，由于惧怕对手的成长，因此黄金国打算从过去下手，彻底抹消掉足球的存在，将次世代之子扼杀在襁褓之中。



第2章 最后のサッカー！兄弟の绊！

剧情

为了拯救足球和那些被篡改了历史的同伴们，天马跟着菲一起踏上了修复历史的道路，虽然来自未来的阿尔法有着超强的实力，但最终还是在天马、菲，以及少年元堂守和剑成优一的协力下败下阵来，雷门中学足球队重新回归，不过剑城京介却因为优一的缘故没有出现在队伍中。之后从优一那里得知，由于被阿尔法篡改历史，原本应该由于救从树上掉下来的京介而断腿的优一没有遭到这样的劫难，因此家里人最终选择让优一去留学，而原本喜爱足球的京介为了让哥哥出国深造，更是以不再喜欢足球为理由，主动放弃足球不让哥哥背上思想包袱。如果想让京介重新返回球队，优一就必须以牺牲自己的双腿为代价，然而优一没有任何犹豫，以自己的未来换取了京介的未来，让历史重新回到正轨。

虽然雷门中学足球部回到了历史的正轨，但此刻突然传来了国会决定全国禁止足球的消息。由于黄金国的干涉，来自未来的队伍替换到了原本的日本队，并于几天前举办的日本对美国的友谊赛上对对手大打出手，让原本的友谊赛变成了无视规则的“功夫足球”。日本国会因此蒙羞，认定足球为野蛮的运动，并发布了足球禁止令。

为了阻止黄金国的阴谋，众人返回了友谊赛的日子并替换掉当时的美国队，和黄金国所属的新领队——贝塔（ベータ）所带领的球队进行比赛，不过对手实力过于强大，天马一行人遭到惨败，而作为教练的元堂守被吸入次元空间被封印了起来。由于受到了思维控制光线的影响，不少队员对足球失去了热情并离开球队，虽然几位主力成员由于持有化身的原故没有受到影响，但好不容易回归的球队再度支离破碎。只有打败了释放光线的人才能解除这种影响，为了拯救对足球失去热情的同伴以及被封印的元堂守，天马决定开始特训提高自身的实力，并且寻找实力强劲的队员来对抗贝塔所带领的队伍。

流程

前往商店街的游戏中心，和里路地的混混对话进行小型比赛。

▼

进入游戏中心和京介对话。

▼

前往公园，靠近京介后触发剧情，剧情后获得“剑城兄弟のサッカ-ボ-ル”。

▼

乘坐TMキャラバン来到6年前，靠近剑城兄弟后触发剧情。

▼

和アルファ对话进行比赛。

▼

赛后和优一对话。

▼

前往足球部，剧情后京介加入队伍。

▼

前往会议室观看比赛录像，之后和アルノ博士对话，剧情后获得“日米亲善试合のチケット”。

▼

进入TMキャラバン，选择前往ホ-リ-ロ-ドスタジアム。

▼

前往会场和ベ-タ对话进行比赛。

比赛简要说明

プロトコル・オメガ

这场比赛天马和优一必须为首发成员。开球触发剧情后球被对手夺走，接着将进化槽蓄满后触发剧情，优一学会极限合体。优一既能召唤化身又能极限合体，两者同时使用后几乎无人可挡，让他和天马轮番轰炸对方球门可轻松获胜。

日本代表

这场比赛天马必须为首发成员。开始比赛后触发剧情，球依旧被对方夺走，将进化槽蓄满后ベ-タ进行化身武装，此时无法对其进行拦截，待其破门得分触发剧情，之后可以随意比赛等待上半场比赛的结束。下半场没有真正意义上的比赛，开球后就会不断触发剧情，最终由于比赛过程太过暴力被强行终止。



第3章 传说のプレイヤ-！マスタ-Dの秘密！

剧情

就在众人一筹莫展之时，收到了豪炎寺发来的消息，与其联系后发现对方竟然知道黄金国介入干预历史以及时空穿越的事情，原来他曾收到过名为“支援者X”的来信，并获得了可以进行时空穿越的手镯。早在豪炎寺还在第五部门当圣帝的时候，这个支援者X就和当时掌控世界足球走向的千宫寺大悟有所联系，并为第五部门提供了各种好处，而这个支援者X正是隶属于“次世代之子”的成员，他的目的似乎是为了寻找并培养新世代有潜力的足球选手。虽然不知道支援者X找到豪炎寺的具体原因，不过目前来看似乎和天马等人的目的相同，那就是要拯救消失了的足球，之后众人在豪炎寺的建议下来到了以前第五部门用于培养究极选手的神之伊甸进行特训，并在修的帮助下进行化身武装的训练。

为了解救因屡次失败而被囚禁的阿尔法，他的同伴们私自前往伊甸岛与天马进行比赛，间接导致天马提前学会了化身武装。但即便如此，以目前队伍的实力，想要打败贝塔带领的队伍还有很大的差距，于是熊监督提议去寻找记载着创建世界最强队伍秘密的宝典——《霸者的圣典》。众人来到200年后，在博物馆里有惊无险地拿到了圣典，不过打开圣典却发现根本不认识里面的字，好在音无发现这个字迹和元堂守以前经常看的那本笔记差不多，由此推断出圣典的作者是元堂守的爷爷元堂大介。众人赶紧穿越时空回到了大介生前的年代，不过贝塔也乘机介入，不但抢走了《霸者的圣典》，还将大介变成了一块石头。好在变为石头的大介精神力并没有消失，将他心中所想的最强队伍人选告诉了大家，而这些强者都仅仅只是存在于历史中的人物。

流程

前往铁塔和豪炎寺对话。

▼

乘坐TMキャラバン来到ゴッドエデン。

▼

前往小岛深处的赛场，吊桥处遭遇“チ-ムA5”，和エイナム对话进行小型比赛，参赛成员必须为拥有化身的5名队员。

▼

在最深处的球场与シュウ对话，剧情后和エイナム对话进行小型比赛。周旋10分钟后触发剧情，之后天马正式学会化身武装，接着只需要破门得分即可。

▼

乘坐TMキャラバン返回雷门中学足球部。

▼

乘坐TMキャラバン前往200年后的サッカ-纪念博物馆。

▼

从侧面的地下通道进入博物馆内，在第3展示室拿到“霸者の圣典”。

▼

逃出博物馆，途中会出现拦路的敌人，能绕开尽量绕开吧。

▼

在有球场的房间和机器人对话进行比赛，这场比赛除了必须天马首发外没有其他特别要求，获胜即可。

▼

乘坐TMキャラバン返回现代，前往木枯らし庄天马的房间。

▼

乘坐TMキャラバン来到过去，进入医院2楼和元堂大介对话。

▼

和ベ-タ对话进行比赛。

比赛简要说明

プロトコル・オメガ2.0

这场比赛天马、神童、京介以及龙马必须首发出场。开始比赛后对方无法被阻挡，被进一球后触发剧情，之后将监督更换为元堂大介。将进化槽蓄满后触发剧情，然后再度将进化槽蓄满学会必杀战术“3D・リフレクタ-”。由于在上半场的时间里需要蓄满两次进化槽，时间相对比较紧张，建议使用化身武装和极限合体后保证成功过人和抢断，快速完成进化槽的累积后再考虑反击。下半场开始后需要再次将进化槽蓄满，之后京介学会化身武装，接着进入正常比赛，对手实力并不强，我方4名化身使外加1名可以进行极限合体的队员，能够轻松压制对手。



第4章 来たぞ信长の町！时空最强イレブンを手に入れろ！！

剧情

虽说大介心目中的最强队伍都存在于历史中，不过借助时空穿越的能力也不是不可能达成，于是为了组成时空中最强的队伍，大家也只有返回过去寻找那些传说中的人物了。大介提到的第一人是生于战国时期的织田信长，战国时代虽然没有足球，但已经有了蹴鞠，众人寻找信长的过程中不但结识了一群玩蹴鞠的小孩，更是和对日本历史有着重大影响的木下藤吉郎（也就是大家熟悉的丰臣秀吉）成为了朋友。之后不但见到了信长，还在机缘巧合之下帮助信长在足球领域打败了由贝塔所代表的今川义元军，而神童也通过自己的努力学会了化身武装，并吸收了织田信长的霸气，学会了极限合体。



流程

- 前往商店街，和骨董品屋门口的人对话获得“信长の刀”。
- 乘坐TMキャラバン前往战国时代。
- 寻找织田信长的情报，跟着紫色箭头前进，在桥上触发剧情后神童离开队伍。
- 和草坪上的小孩对话进行小型比赛。
- 返回地藏堂整理情报。
- 往街道方向前进，剧情后前往西边森林深处白鹿组的基地。
- 在あぜみち通的广场和ベータ对话进行比赛。
- 从豆腐屋往上再往右走来到花吹雪广场，靠近织田信长后触发剧情。
- 返回地藏堂开作战会议，剧情后太助学会必杀技“一夜城”。
- 在那古屋城门前和木下藤吉郎对话进行比赛。

比赛简要说明

白鹿组

这场比赛神童、信助以及另外五名踢蹴鞠的小孩必须首发出场，且信助必须为守门员。由于这次比赛必须让5名实力很弱的小孩参加比赛，因此难度相对较高，上半场尽量让几位化身使控球和对手周旋，并尽量保证能破门得分。上半场结束后获得新阵型“F-マモリノジンケイ”，更换这个阵型并将太助、狮子丸和市正放到后卫的位置（绿色方框）开始下半场比赛。开球后让对方冲到禁区附近触发剧情，然后将进化槽蓄满后再度触发剧情，信助学会化身武装，接下来将时间拖到比赛结束就能赢得胜利。

今川军

这场比赛需要让神童、天马以及另外五名踢蹴鞠的小孩在队伍中，并且神童和天马必须首发出场。开始比赛后球被对方夺走，此时建议让信助召唤化身挡住对方的进攻，接下来就可以毫无顾虑地进行反击了。下半场开始后需要蓄满两次进化槽来触发剧情，蓄满第一次神童学会化身武装，蓄满第二次神童学会极限合体。两次触发剧情后都会给神童很好的进攻机会，仅靠这两球就足以奠定胜局。



第5章 革命少女！ジャンヌ・ダルクを救え！！

剧情

打败贝塔后成功解除了雷门中学同伴们的负面情绪，但被封印的元堂守却没了踪影，还没等贝塔开口解释，黄金国派出的新领队伽马（ガンマ）便出现并带走了战败的贝塔。为了彻底打倒黄金国派出的球队以及找回失踪的元堂守，天马一行人决定继续寻找最强十一人。返回学校后，一位名叫菜花黄名子的女生作为雷门中学足球部的一员出现在了天马等人的面前，不过除了刚刚恢复负面情绪的足球部成员外，跟随天马一起穿越时空的几人都表示不认识这个女孩子，只能推断是干预历史后出现的人。在确认了同伴们平安无事后，众人踏上了寻找第二位传说中的人物——圣女贞德的时空之旅。虽然初次见到贞德时，她只是个完全不符合大家心目中形象的弱气眼镜娘，不过在和天马一行人的接触以及雾野兰丸的鼓励下，贞德逐渐找回了自信，引领法国军队打败了英国军队，而兰丸也成功和贞德进行了极限合体，成为了强者的一员。就在伽马准备对天马一行人进行阻挠时，黄金国所关押的一名S级犯人越狱，并来到了中世纪轻松控制了伽马的队伍与天马等人对战，并向黄金国的议长提出打败雷门中学后免除自己罪行的条件，不过最终却失败了。



流程

- 前往足球部，剧情后雷门中学足球部的同伴回归，菜花黄名子加入队伍。
- 前往球场触发剧情，之后到铁塔和豪炎寺对话获得“勇气の兜”。
- 乘坐TMキャラバン前往中世フランス，往下走触发剧情被士兵逮捕。
- 调查左侧的行李后触发剧情见到ジャンヌ。
- 往南走进入ヴォークルール。
- 进入ジャンヌ的据点，在中庭触发剧情，然后在中庭和ジャンヌ对话。
- 乘坐马车前往シノン城。
- 进城和假王子会面。
- 在城门处进行小型比赛，之后和真王子会面。
- 和ジャンヌ对话，乘坐马车前往オルレアン城。
- 进城后触发剧情，然后往右走，靠近雾野后触发剧情。
- 返回大门处和ジルドレ对话，之后到城门处和シャルル对话，剧情后进行比赛。

比赛简要说明

プロトコル・オメガ3.0

这场比赛天马、神童、雾野和菜花必须首发出场。比赛开始后触发剧情，控球权被对方夺走，之后第一时间让守门员召唤化身，否则很可能被对方的远射直接破门。对方的防守能力不强，特别是守门员实力较弱，用天马或龙马的化身必杀就能轻松破门，就算侥幸被对方挡住也能快速消耗其化身的KP。下半场开始后触发剧情，雾野觉醒化身“战旗士ブリュンヒルデ”，之后将进化槽蓄满后再度触发剧情，雾野学会极限合体，接下来的自由比赛就比较轻松了，多进几个球以保障比赛的胜利。



第6章 冲击の出会い！时代の英雄たち！！

剧情

回到雷门中学，以为熟悉的面孔——雨宫太阳，在豪炎寺的推荐下加入了天马一行人的队伍。接下来要寻找的两位传说中的人物处在同一个时代，那就是大家熟悉的三国时期，对应的人分别是诸葛孔明和刘玄德，而众人来到这个时代后正巧赶上了刘关张三兄弟第三次光顾诸葛亮的茅庐，于是大家体验了一次另类的三顾茅庐。在天马一行人的帮助下，刘备最终见到了诸葛亮并将其请出了山，而雨宫太阳和西园信助也顺利吸收了诸葛亮和刘备的灵气，成为了最强十一人中的两员猛将。由于先前的失败，这个名为扎纳克（ザナーク）的S级逃犯召集好自己的球员后再度袭来，不过比赛途中却因无法控制自己的力量而暴走，最后被及时赶到的“次世代之子”的神秘人物压制住了力量并将其带走。

流程

- 剧情后雨宫太阳加入队伍。
- 前往商店街的秘宝堂购买“孔明の书”。
- 乘坐TMキャラバン前往三国时代。
- 往上走遇到刘关张三兄弟。
- 调查大门，然后往下走在桥头进行调查后打开大门。
- 进入要赛后触发剧情，之后控制天马向火盆射门点燃烛台。
- 一路往前走，尽头处和对手对话进行小型比赛，需要将刘备放到守门员的位置。
- 继续前进，前方还有两个房间需要利用射门来点燃烛台，第三个房间的蓝色烛台需要用蓝色的火焰点燃才行。
- 在兵马俑的房间进行比赛。
- 继续前进，之后的两个房间依旧需要靠射门来点燃烛台，第二个房间中央的烛台的正确点燃方法是利用左侧或右侧的火盆。
- 在最后的房间触发剧情后和ザナーク对话进行比赛。
- 乘坐TMキャラバン返回现代。

比赛简要说明

からくり兵马

这场比赛需要刘备和信助出场，刘备为守门员，信助在替补席。比赛开始后被对方夺球，之后不用进行阻拦，让其冲到禁区射门触发剧情，接下来有大量的时间进行反击。下半场将守门员换成信助即可，没有特殊要求，这群兵马俑的实力比较弱，可以轻松获胜。

ザナーク·ドメイン

这场比赛需要雨宫和信助为首发成员，并且信助必须为守门员。比赛开始后球被对方夺走，并且ザナーク处于全力模式，让其破门得分后触发剧情，接下来的自由时间里由于剧情需要，我方无法攻破对方大门，因此尽量在这段时间内不让比分继续扩大。上半场结束之后雨宫学会极限合体，下半场开始后触发剧情，学会必杀战术“奇门遁甲の阵”，之后将进化槽蓄满，剧情后球再度被对方夺走，此时的ザナーク依旧是无法阻挡。被破门得分后触发剧情，信助学会极限合体，之后玩家需要在接下来的时间里将比分追平，剧情后结束比赛。

第7章 幕末の决斗！龙马VS新选组！！

剧情

接下来的目标是同处于幕末时代的坂本龙马和冲田总司。众人来到幕末时代后很快便见到了传说中的坂本龙马，虽然胖子龙马和大家印象中的人相差甚远，不过其高超的剑术却并非浪得虚名。虽然坂本龙马和冲田总司在立场上来说是对立的，但经过球赛的对决以及在球场上京介的劝说，冲田最终还是接受了坂本龙马所提出的大政奉还的想法，日本也由此迎来了全新的时代，而京介也成功吸收到冲田总司的灵气，学会了极限合体。再次向天马等人挑战的扎纳克又一次败下阵来，连续的失败让他认清了自己的实力。就在他承认失败并准备将变为石头的元堂守交还给天马等人的时候，神秘人突然出现并夺走了石头。

流程

- 前往医院2楼和目金对话获得“坂本龙马の纪念写真”。
- ▼
- 乘坐TMキャラバン前往幕末。
- ▼
- 往上走，途中遭遇坂本龙马后进行小型比赛。
- ▼
- 继续往上走进入街道旁的万屋。
- ▼
- 前往桥对面的料亭。
- ▼
- 前往新选组屯所前触发剧情。
- ▼
- 追着冲田总司来到料亭触发剧情。
- ▼
- 与天马等人汇合后进行小型比赛，需要让坂本龙马出场。
- ▼
- 往上走进入二条城，剧情后和ザナーク对话进行比赛。
- ▼
- 乘坐TMキャラバン返回现代。

比赛简要说明

ザナークドメイン

这场比赛需要剑城京介、锦龙马和坂本龙马为首发队员。上半场没有特殊事件，此时是破门得分的好机会，上半场结束后触发剧情，京介学会极限合体。下半场开始后需要蓄满两次进化槽，蓄满第一次锦龙马学会极限合体，蓄满第二次锦龙马学会化身武装，之后的比赛就没什么难点了，保持优势一直到比赛结束吧。

第8章 恐龙时代へGO！兽の谷の大决战！！

剧情

扎纳克虽然强大，不过他也仅仅是依靠一个人的力量在和天马等人战斗，而大家接下来要面对的，是黄金国训练出来的最强队伍——完美级联（パーフィクト·カスケイド）。想要真正终止黄金国的足球禁止令以及救出元堂守，只有打败这只号称十全十美的队伍才行。为了提升大家的实力，大介很快决定了下一个要去的地方，那就是远古的恐龙时代。众人来到了恐龙生活的白垩纪后，除了发现了大量恐龙外，还意外找到一名叫做东武（トーブ）的人类。恐龙时代自然不可能出现人类，经过调查后发现东武其实是来自未来世界的人，由于穿越时空时出现了问题，其父母为了保护东武，就让球形驾驶舱载着东武穿越到了恐龙的时代。虽说是第一次接触足球，但东武对足球的天赋展露无遗，刚接触不久就使用出了化身，之后更是在恐龙的帮助下进行特训，与天马等人一起对抗起了黄金国的王牌球队完美级联。

流程

- 乘坐TMキャラバン前往冲绳。
- ▼
- 往上走，进入小学校获得“恐龙の化石”。
- ▼
- 乘坐TMキャラバン前往白亚纪。
- ▼
- 往上走进入大平原，在这里遭遇トーブ。
- ▼
- 剧情后一路追着トーブ前进，在挡路的岩石处触发剧情。
- ▼
- 在右下角找到恐龙后返回岩石处进行调查。
- ▼
- 继续跟着トーブ走，在悬崖处触发剧情。
- ▼
- 返回大平原，找到恐龙后再度前往悬崖处调查大树。
- ▼
- 继续前进来到トーブ的家，和トーブ对话。
- ▼
- 前往大平原，靠近トーブ后触发剧情，之后在南边找到恐龙回到绝壁处。
- ▼
- 和悬崖上的恐龙对话进行小型比赛，之后继续前进，在最深处见到ロックスター，剧情后再次进行小型比赛，要求トーブ出场。
- ▼
- 返回トーブ的家，途中遭遇パーフェクトカスケイド，和レイ对话进行小型比赛（必败）。
- ▼
- 在大平原进行特训，和翼龙对话进行小型比赛，比赛必须让菜花出场，比赛中菜花觉醒化身“暁ノ巫女アマテラス”。
- ▼
- 和レイ对话进行比赛。

比赛简要说明

パーフェクト·カスケイド

这场比赛必须让フェイ、トーブ和雨宫首发出场。比赛开始会因为无法阻挡对方而丢掉2分，之后需要将进化槽蓄满触发剧情，フェイ觉醒化身“光速斗士ロビン”、学会化身武装以及学会新的极限合体，接下来可以让フェイ主攻将比分追平。上半场结束后トーブ学会极限合体，下半场开始后将进化槽蓄满，雨宫学会化身武装，破门得分后自动结束比赛。

第9章 传说へのジャンプ！アーサー王と圆卓の骑士！！

剧情

虽然因为发生了紧急事件，黄金国的王牌球队紧急撤退，不过这并不是天马一行人可以悠闲的资本，众人赶紧前往下一个目标——到幻想世界寻找亚瑟王。在穿越到幻想世界的途中出现了问题，等天马苏醒后发现自己变成了故事的主人公“见习的骑士”，而自己的同伴也在这个世界担任起了其他角色，于是天马开始了重新构筑世界的旅行。很快，天马见到了亚瑟王以及化身为圆桌骑士的同伴们，并且和亚瑟王一起打败了企图破坏历史的完美级联。

流程

- 乘坐TMキャラバン前往幻想世界。
- ▼
- 和シーナ对话后离开村庄前往アーサー王的城。
- ▼
- 进城后往里走触发剧情进行入团测试，和神童对话进行比赛。
- ▼
- 进城召开圆桌会议，同伴全部回归。
- ▼
- 出城往东走来到妖精の泉，剧情后前往北方的洞窟。
- ▼
- 一路前进来到洞窟最深处，剧情后菜花返回队伍。
- ▼
- 和レイ对话进行比赛。

比赛简要说明

円卓の騎士

比赛开始后触发剧情，之后京介持球冲到我方禁区附近，由于我方守门员无法召唤化身，因此几乎挡不住京介的必杀射门，对方破门得分后会触发剧情，接下来就是自由比赛时间了。我方的主要战力是天马和フェイ两人，让其中一人同时使用极限合体和化身武装后足以纵横全场，KP耗尽后还可以复活一次化身，GP也可以通过道具进行回复，仅仅上半场就足以反超比分，下半场换另一个人来“无双”，几乎可以没有压力地完胜这场比赛。

パーフェクト・カスケイド

这场比赛需要天马、神童和菜花首发出场。开始比赛后因剧情需要，球被夺走并被其破门得分，之后虽然是自由比赛，但对方守门员处于全力模式，我们是无法扳回比分的，不过可以通过普通射门消耗守门员的KP。整个上半场天马处于士气低落状态，所有行动都会失败，尽量不要让他控球，上半场结束后菜花学会极限合体。下半场开始后再次被对方夺球破门，之后触发剧情，天马学会极限合体，虽然天马处于强势状态，但我方目前已经至少落后对方两球，要抓紧时间将比分反超，注意尽量别和对方召唤了化身的球员发生争抢，主攻队员一定要保留足够的KP来破门得分。

流程

跟着レイ一路前进来到黄金国总部，在里面见到了议长トウドウ。

▼

剧情后和鬼道和豪炎寺对话。

▼

进入球场触发剧情，之后可以到街上去购买道具、装备等物品用以备战。

▼

从左边的传送点进入休息室触发剧情，之后前往球场和鬼道对话进行比赛。

▼

前往休息室和议长对话，剧情后再度返回休息室。

▼

前往赛场触发剧情，之后ザナーク加入队伍。

▼

和サカマキ对话进行比赛，比赛结束后ザナーク离开队伍。

▼

前往休息室和豪炎寺对话。

▼

前往赛场和豪炎寺对话进行比赛。

▼

离开赛场往下走触发剧情，之后和フェイ汇合，剧情后フェイ重新加入队伍。

▼

前往休息室，剧情后需要给时空最强十一人取队名。

▼

和球场上的每个人对话。

第10章 決戦ラグナロク! これが時空最強イレブンだ!!

剧情

打败完美级联后不但没有解除足球禁令的危机，天马一行人反而被带到了未来世界。而黄金国的议长竟然开门见山地要求天马等人与他合作，一起打败次世代之子。从议长的口中，众人了解到了黄金国不得不让足球消失的理由：次世代之子这个组织里的成员全都是有着优秀足球基因的人，利用某种技术让他们的基因突变后，能让身体能力强悍到了一种变态的地步，就算用枪也无法穿透，而代价则是他们的寿命一般都不长，因此大部分核心成员都是还没有成年的孩子，而这个组织却披着小孩的外皮对全世界发动攻击，如果不想办法进行阻止，整个世界都会受到毁灭性的打击，因此黄金国的议长才想到了干涉历史让足球消失的办法。

但就在前不久，次世代之子向黄金国提出建议，表示愿意用足球比赛来决定权利的归属，因此议长找到了鬼道、豪炎寺以及天马等人，想借助他们的力量打败对手。对方提出进行三场比赛，获胜场数多的一方为最终的胜利者。第一场比赛以我方的失败而告终，最直接的原因是因为恢复记忆的菲想起了自己的真实身分——次世代之子中的一员，当初是被消除了记忆送到天马那个时代，帮助天马一行人阻止黄金国让足球消失的计划，恢复记忆的他纠结地选择了倒戈相向，让雷门中学和黄金国的第一支混合队伍受到了毁灭性地打击。不过第一场比赛结束后，作为敌人的扎纳克却因为不满次世代之子的做法，毅然离开了他们的队伍，反而加入了推崇自由足球的天马一行人的队伍，并且花了一天的时间穿梭于各个时空挑战自我，并在第三场比赛的下半场赶回赛场，帮助天马等人逼平了对手，此时大介也发现了这就是时空最强十一人中的最后一名选手。

第三场比赛中，原本准备通过变身来打败天马的菲被神秘人喝止，赛后这个神秘人公布了自己的身分，他就是一直在关注整个事件的支援者X，同时也是被菲认为抛弃了自己的父亲。他的真实身分是黄金国的一员，之所以会加入敌对组织，其目的是为了监视对方的行动以及保护菲，而莫名在雷门中学出现的少女菜花黄名子则是他穿越时空找来开导菲的，其真实身分是菲的母亲。最终，在天马等人的劝说下，菲选择了回归雷门中学，并将变为石头的元堂守给救了出来，由于三场比赛最终结果为一胜一负一平，为了最终决出胜负，次世代之子的首领SARU提议再追加一场比赛，拥有最强阵容的双方开始了最后的比赛。



比赛简要说明

ザン

比赛开始前需要将8名候补成员放到第一页的空白栏里，之后的两场比赛都需要如此操作，建议优先选择有化身的成员。这场比赛中京介、フェイ、菜花、龙马和三国必须首发出场，并且三国必须为守门员。比赛开始后触发剧情，菜花学会化身武装，将进化槽蓄满后触发剧情，ザナーク处于全力模式，让其破门得分后开始正常比赛，上半场结束后フェイ离开队伍。下半场开始后触发剧情，比分被对手大大超越，剧情后需要在8分钟时间内射入一球，让主攻队员使用化身武装和极限合体后快速突破并射门，破门得分后结束比赛。

ギル

比赛开始后被无法阻挡的对方射入一球，之后是自由比赛时间，无法突破对方守门员防线的话，就尽量多用普通射门消耗其KP，上半场快要结束时再度触发剧情，此时对方依旧无法被阻挡，再次失分。上半场结束后メカ元堂加入队伍，将其换成守门员后开始下半场的比赛。将进化槽蓄满后触发剧情扳回一分，并学会必杀战术“神のタクトFI”，アルファ、ベータ、ガンマ3人学会必杀技“オメガアタック”，接下来的自由比赛猛攻即可。

ガル

这次比赛刚开始会因为剧情关系，被对方连续射入两球，再度剧情后进入自由比赛，不过此时上半场的时间所剩不多，将目前的状况保持到下半场即可。上半场结束后ザナーク返回队伍，下半场开始后触发剧情，ザナーク学会新的极限合体且利用必杀技扳回一分。再次开球后，雾野和トーブ学会化身武装，此时依旧让ザナーク主攻，只要再扳回一分就会触发剧情结束比赛。

ザ・ラグーン

这场比赛需要时空最强十一人全部首发，并且信助为守门员，这同时也是流程中的最后一场比赛。开球后需要将进化槽蓄满，在这期间我方是无法破门得分的，剧情后被对手先得一分，然后在剩下的时间内必须将比分追平，否则会直接GAME OVER。下半场开始后再度触发剧情，我方连失三球，之后天马学会极限合体后的新必杀，并且学会新的必杀战术，在接下来的比赛里不但我方全员的GP和TP全回复，天马除使用化身武装外，一切行动变为无消耗，此时就以天马为中心，全程最强必杀轰过去（如果觉得不放心可以使用化身武装来提升各项能力）。将比分反超后触发剧情，之后天马不再处于无消耗状态，在最后剩余不多的时间里只要保证不失球，就能迎来最终的胜利。



收集要素

通关特典

通关后可自由更换必杀技、监督；铁塔上出现化身マスタ－；商店街的扭蛋机正式投入使用；开启新的宝箱战；可招募新队员。前往ホ－リ－ロ－ド スタジアム调查球场中央的石头可以挑战和由元堂带领的イナズマレジェンドジャパン，之后更是有一系列强大的隐藏球队等待大家的挑战。

隐藏球队

イナズマレジェンドジャパン

读取通关记录后前往ホ－リ－ロ－ド スタジアム的球场调查中央的平行世界之石触发剧情，之后和元堂对话便能与イナズマレジェンドジャパン进行比赛。对方是当年获得世界第一的雷门中学原班队伍的成年版，队伍等级为55级。对手的实力非常强，拼抢过程中就算使用必杀技都很难获胜，只有在使用了化身武装的情况下使用必杀技成功率才有所保证。好在对手不会使用化身以及极限合体，我们可以让几大主力射手轮番“开挂”后轰杀对方的球门。这里建议让守门员早点召唤化身和使用极限合体，因为一旦球被对方控制很容易突破我方后防线，此时就只能靠守门员的化身必杀和极限合体必杀来守护球门了。

デストラクチャ－ズ

打败成年元堂后触发剧情，之后众人来到了パッチワ－クフィ－ルド，一路前进来到ロスト ワ－ルド スタジアム和アスタ开始比赛。这支队伍虽然平均等级高达65级，不过其真实实力还没有成年后的雷门十一人强悍，小心避开那些召唤了化身的队员一路猛冲即可。守门员实力较强，可以先将其KP耗光再做打算。下半场对方球队的フラン上次，这名球员全程保持化身武装状态，且KP不会消耗，与其对抗时只能让使用了化身武装的球员使用必杀技来对付。由于对手球员本身实力不算强，因此此战难度相对较低。

ツキガミ一族/ヴァンプティム

打倒前两支队伍后返回TMキャラバン时触发剧情，之后前往新出现的地图与赛场上的人对话后进行比赛，两个版本所对战的队伍是不同的，其中《热风》版对战ツキガミ一族，《雷鸣》版对战ヴァンプティム。对方球队平均等级为70级，不但球员个人实力强劲，所有人更是可以召唤化身，要挑战这支队伍请至少让自己的队伍等级达到75以上，否则打起来会非常吃力。在这场比赛中，最好让天马主攻，使用化身武装加极限合体后使用必杀技“王の剑”强行突破，然后用“最强イレブン波动”（キック这项能力最好保证在170以上），这样基本能保证先入2～3球的优势，等再次召唤天马的化身以及开启化身武装的期间只要保证尽量少失球，然后再让天马横冲直撞一段时间基本就奠定胜局了。获胜后，可招募球员的上限增加，并获得道具いさましきツメ。

ジ・エグゼラ－

战胜ツキガミ一族或ヴァンプティム后，和另一个版本且也战胜了上述隐藏队伍进行联动（主界面选择エクストラ→シ－クレット），之后便可以挑战最强隐藏队伍ジ・エグゼラ－了。这支队伍是ツキガミ一族和ヴァンプティム两支队伍的王牌球员混合而成，实力非常强劲，打不过就提升队伍等级、化身等级以及必杀技等级后再来挑战吧。战胜后可以获得“究极の対战チケット2”，可用来开启宝箱战“究极の对战”的新路线。



重要道具

名称	作用	获得方法
ちっちゃな银の键	可以打开银色宝箱	半田の対战“上路线”的宝箱
ちっちゃな金の键	可以打开金色宝箱	决战の対战“右路线”的宝箱
激斗の対战チケット2	激斗の対战开启新路线	幻想世界，叹きの洞窟的宝箱（金）
决战の対战チケット1	决战の対战开启新路线	中世フランス，シノン城谒见の间的宝箱（银）
决战の対战チケット2	决战の対战开启新路线	冲绳，坂道广场的宝箱（金）
革命の対战チケット1	革命の対战开启新路线	白亚纪，古代の大平原北エリア的宝箱（金）
革命の対战チケット2	革命の対战开启新路线	ゴッドエデン岛，滝つぼ吊桥的宝箱（金）
历战の対战チケット1	历然の対战开启新路线	200年后，休息室的宝箱（金）
真实の対战ル－ト1	真实の対战开启新路线	三国时代，兵马俑の间的宝箱（金）
真实の対战ル－ト2	真实の対战开启新路线	パッチワ－クフィ－ルド，ロストワ－ルド スタジアム的宝箱（金）
内绪の対战チケット1	内绪の対战开启新路线	现代の稲妻町，稲妻町病院的宝箱（金）
内绪の対战チケット2	内绪の対战开启新路线	幕末，川沿いの市街东的宝箱（金）
秘密の対战チケット1	秘密の対战开启新路线	现代の稲妻町，雷门中学食堂的宝箱（金）
究极の対战チケット1	グランドファ－ザ－开启新路线	过去の稲妻町，雷门中学图书馆的宝箱（金）
究极の対战チケット2	グランドファ－ザ－开启新路线	与隐藏球队ジ・エグゼラ－对战后获得
极秘の対战チケット1	极秘の対战开启新路线	极秘の対战中的宝箱

※流程中自动获得的没有列举。パッチワ－クフィ－ルド需要打败隐藏球队イナズマレジェンドジャパン后才会开启，隐藏球队ジ・エグゼラ－需要将隐藏球队ツキガミ一族（《热风》版）/ヴァンプティム（《雷鸣》版）打过后，和另一个版本的游戏（且也打过了上述隐藏球队）进行通信后才会出现。

キズナグッズ

名称	时期	获得地点
LBXマガジン	パッチワ－クフィ－ルド	战胜隐藏球队デストラクチャ－ズ
あこがれのメガネ	现代の稲妻町	神童邸周边打败小型比赛队伍メガネメンズ
あざやかなクスリ	现代の稲妻町	综合病院前打败小型比赛队伍ホスピタルズ
あぶないスイッチ	幕末	宝箱战决战の対战中打败队伍P・兵马ロボッツ
あぶらとりシキガミ	幕末	川沿いの街道东侧打败小型比赛队伍TEAMあまやどり
あらくれバズ－カ	现代の稲妻町	宝箱战真实の対战中打败队伍エルドラドチ－ム03
いい感じの水晶玉	幻想世界	ア－サ－王の城城门打败小型比赛队伍エレメントファイブ
いさましきツメ	ツキガミ屋敷スタジアム	打败隐藏球队ツキガミ一族
维新のにぎりめし	幕末	幕末篇结束时获得
一年生の宿题	现代の稲妻町	雷门中学校庭打败小型比赛队伍アベレ－ジズ
いろあせすぎた地图	中世フランス	オルレアン桥右上方的宝箱（银）
いわくつきの勋章	中世フランス	ロワ－ル溪谷打败小型比赛队伍オブリゲ－ションズ
いわずとしれたキバ	白亚纪	绝壁の登山道打败小型比赛队伍ザ・トロオドンズ
エイリア石	过去の稲妻町	宝箱战历战の対战中打败队伍カオス
王の腕轮	幻想世界	幻想世界篇结束时获得
おしゃれな手里剑	战国时代	あぜみち通り打败小型比赛队伍オニワバンズ
おそるべき苗	现代の稲妻町	宝箱战开幕の対战中打败队伍青叶
おてがるなイカリ	现代の稲妻町	宝箱战开幕の対战中打败队伍白鹿组
おもいでのアルバム	过去の稲妻町	雷门中学校庭打败小型比赛队伍フレンドシップス
おもしろい卷物	战国时代	那古屋城城门前打败小型比赛队伍ぎ・ぶれいぶ
かぐわしきインク	中世フランス	ロワ－ル溪谷打败小型比赛队伍かいとうクラブ
风になびく草原の绘画	幻想世界	幻想世界の旅路，妖精の泉附近打败小型比赛队伍リ－ジョンズ
かっこいい会员证	现代の稲妻町	驿前通り打败小型比赛队伍グッドエンズ
かわいらしい会员证	现代の稲妻町	西公园打败小型比赛队伍プリティチ－ム
元祖木户川渍	现代の稲妻町	宝箱战开幕の対战中打败队伍尾张ブレイブス
感动を呼ぶ角笛	中世フランス	ロワ－ル溪谷打败小型比赛队伍ウォ－ペインタ－ズ
贵重なアンプル	过去の稲妻町	宝箱战历战の対战中打败队伍ダ－クエンジェル
气になるコハク	白亚纪	兽の谷打败小型比赛队伍A・F・L・O
木雕りのシカ	幻想世界	叹きの洞窟入口打败小型比赛队伍ふわふわアニマルB
きまぐれ献立表	现代の稲妻町	木枯らし庄周边打败小型比赛队伍フラッシュダンサ－
究极の雪だるま	中世フランス	宝箱战白热の対战中打败队伍成都ラフタ－ズ
巨大なハイビスカス	冲绳	坂道市场打败小型比赛队伍コムギジエンヌ（《热风》版）/こんがりエンジェル（《雷鸣》版）
巨大龙の逆鳞	白亚纪	宝箱战激斗の対战中打败队伍エボリュ－ションズ
けたたましいヘッドホン	冲绳	さざなみのビ－チ打败小型比赛队伍ミュ－ジシャンズ
月光のランタン	中世フランス	宝箱战白热の対战中打败队伍エンシャントダ－ク
皇帝ペンギンくん2号	现代の稲妻町	宝箱战开幕の対战中打败队伍プロトコル・オメガ2.0
心くばりのキャンディ	中世フランス	中世フランス篇结束时获得

名称	时期	获得地点
こころもとないコンパス	战国时代	白鹿组のアジト左上的宝箱（银）
ゴッドエデン观光ガイド	ゴッドエデン岛	森林スタジアム打败小型比赛队伍バッドエンダーズ
三国志のサイン色纸	三国时代	三国时代篇结束时获得
三年生の宿题	现代の稻妻町	体育馆周边打败小型比赛队伍ボーイッシュズ
しあわせの花束	幻想世界	アーサー王の城中庭打败小型比赛队伍ナルキッソス（《热风》版）/タンピーズ（《雷鸣》版）
柴犬のブロマイド	现代の稻妻町	铁塔广场打败小型比赛队伍セーフティーズ
しゃれこうべバッチ	现代の稻妻町	河川敷打败小型比赛队伍エッジワークス
しわくちゃの福引券	现代の稻妻町	商店街アーケード打败小型比赛队伍バッドラックス
すぐれた时刻表	现代の稻妻町	商店街南通り打败小型比赛队伍チームOTK
スタミナ地球仪	中世フランス	宝箱战白热の对战中打败队伍プロトコル・オメガ3.0
ずぼらなペンデュラム	幻想世界	アーサー王の城圆卓の间左侧宝箱（银）
圣なるお茶碗	过去の稻妻町	宝箱战历战の对战中打败队伍世宇子
世界の坂道カタログ	三国时代	第四层龙の回廊打败小型比赛队伍レッドウォールズ
ぜつぴん豆腐	战国时代	战国时代篇结束时获得
センスのよい扇子	现代の稻妻町	雷门中学武道馆周边打败小型比赛队伍剑道部
だいたんな短册	现代の稻妻町	宝箱战开幕の对战中打败队伍プロトコル・オメガ
タネもシカケもない棒	中世フランス	宝箱战白热の对战中打败队伍からくり兵马俑
ちょうちんオバケちゃん	战国时代	おぼろげの森打败小型比赛队伍妖怪クラブ
ちょうどいい腕时计	过去の稻妻町	宝箱战历战の对战中打败队伍オーガ
てごろなとんがり	トンガットル共和国	トンガットルグラウンド打败小型比赛队伍Ton-GALS
トーチャンの宝物	白亚纪	白亚纪篇结束时获得
とっておきの会员证	现代の稻妻町	宝箱战开幕の对战中打败队伍HRオールスター
とてつもない装置	现代の稻妻町	宝箱战真实の对战中打败队伍リアルレジェンズ
トンコツ味のシロップ	冲绳	宝箱战内绪の对战中打败队伍スパークルナイツ
ナイスなベスト	幕末	宝箱战决战の对战中打败队伍エグZERO
なつかしのメロディ	过去の稻妻町	宝箱战历战の对战中打败队伍チームボンバー
二年生の宿题	现代の稻妻町	雷门中学体育馆周边打败小型比赛队伍スカイデンジャー
ニヒルなシュノーケル	冲绳	さざなみビーチ打败小型比赛队伍オーシャンズ（《热风》版）/リトルマリンズ（《雷鸣》版）
パーフェクト万国旗	过去の稻妻町	宝箱战历战の对战中打败队伍チームスパーク
バイククラフトの模型	中世フランス	宝箱战白热の对战中打败队伍スピードギャルズ
容えあるトロフィー	现代の稻妻町	宝箱战真实の对战中打败队伍イナズマレジェンドジャパン
はじめてのコーチ入门	パッチワークフィールド	カオスタワー最上部打败小型比赛队伍ノーエネミーズ
パッチワークこけし	パッチワークフィールド	ゆがんだ森打败小型比赛队伍THEジンツウリキ
光と暗の融合	白亚纪	宝箱战激斗の对战中打败队伍カオスエンジェルス
ひらめきコイン	现代の稻妻町	雷门中学旧サッカー部室右边调查平行世界之石（需输入密码后才会出现）
便利なシード手帐	ホーリーロードスタジアム	在球场打败小型比赛队伍フィフスミリオン
ホーリーロード名鉴	ホーリーロードスタジアム	驻车场打败小型比赛队伍ベストフレンズ
ほどよいバスケット	现代の稻妻町	西公园打败小型比赛队伍マイルドボーイズ
ボロボロのサッカー杂志	现代の稻妻町	宝箱战开幕の对战中打败队伍プロトコル・オメガ3.0
まやかしのルーペ	幻想世界	叹きの洞窟打败小型比赛队伍フォークロアズ（《热风》版）/ヘリテージス（《雷鸣》版）
みやびな和伞	幕末	川沿いの街道北侧打败小型比赛队伍ティーパーティーズ
みわくのオーデコロン	中世フランス	广大な平原打败小型比赛队伍エンタテイメンツ
优柔不断レーダー	幕末	川沿いの街道北侧右上方的宝箱（银）
勇猛果敢なてぬぐい	幕末	川沿いの街道北侧打败小型比赛队伍武士道マスター
梦にまでみたレアカード	パッチワークフィールド	切り取られた园打败小型比赛队伍レアリティーズ
雷门二军のテーマ曲	现代の稻妻町	宝箱战开幕の对战中打败队伍雷门2军
乐园のジオラマ	ゴッドエデン岛	お地藏さま广场打败小型比赛队伍ホワイトブリーチズ（《热风》版）/ブラックダイズ（《雷鸣》版）
ルートクラフト免许证	白亚纪	宝箱战激斗の对战中打败队伍オメガエリーツ
灾いを呼ぶ漆黑の羽根	ゴッドエデン岛	ゴッドエデンスタジアム打败小型比赛队伍フィフスレジエンズ
ワルそうなチエーン	现代の稻妻町	商店街里路地打败小型比赛队伍アンタッチャブルス

※キズナグッズ中需要打败比赛队伍获得的物品均为随机掉落。

キズナ写真

名称	时期	获得地点
10年前の部室の写真	过去の稻妻町	雷门中学部室栋周边的足球部
3つの壶の写真	战国时代	尾张の城下町遍着御门口的陶罐
5色のノボリの写真	幕末	川沿いの街道西侧万屋门口的旗子
赤い食券贩卖机の写真	现代の稻妻町	商店街アーケード的雷雷轩2号店右边的机器
东屋の写真	三国时代	孔明の园右边的阁楼
余ったハードルの写真	现代の稻妻町	雷门中学体育馆周边下方体育场右侧堆积的跨栏
あやしい水槽の写真	现代の稻妻町	木枯らし庄105号室左上的鱼缸
アラモサウルスの颜の写真	白亚纪	古代の大平原北エリア左上角能看到长颈龙的地方
一本柳の写真	战国时代	みはらしの丘上方的柳树
井户の写真	战国时代	白鹿组のアジト左边的水井
丑寅の灯ろうの写真	幕末	二条城右上的石灯
美しい着物の写真	战国时代	城下町遍着御上方的和服
おおいなる泷の写真	ゴッドエデン岛	泷つぼの吊桥瀑布前
おおきな地图の写真	现代の稻妻町	雷门中学第一校舍3楼最右侧教室的黑板
オープンテラスの写真	过去の稻妻町	商店街左侧的商店门口
おしゃべりオウムの写真	现代の稻妻町	木枯らし庄202号室右上的鸟笼
カカシの写真	幕末	千枚田のカカシ坂右侧农田的稻草人
学食スイーツの写真	现代の稻妻町	雷门中学第二校舍1楼食堂上方的柜子
语り继がれる圆卓の写真	幻想世界	アーサー王の城圆卓の间的桌子
壁にかかった军旗の写真	中世フランス	ヴォークルール中ジャンヌの据点上方的军旗
カラフルマットの写真	现代の稻妻町	木枯らし庄102号室的地毯
頑丈なダンボール箱の写真	200年后	セントエルダ市街地左侧的箱子
气合の写真	现代の稻妻町	雷门中学武道馆右上写着“气合”二字的地方
奇拔な本の写真	トンガットル共和国	トンガットル病院1楼的书柜
救命カプセルの写真	白亚纪	トーブの家最上方的旅行舱
旧雷门ユニフォームの写真	过去の稻妻町	雷门中学校舍1楼商店右边的货架
京の渡し舟の写真	幕末	川沿いの街道西侧右下方的木船
恐龙の背骨の写真	白亚纪	兽の谷河边的恐龙骨骼
巨大なフルーツの写真	白亚纪	トーブの家右侧巨大水果处
朽ちた风车の写真	ゴッドエデン岛	お地藏さま广场左上方的旧风车
クラシックギターの写真	现代の稻妻町	木枯らし庄206号室沙发上的吉他
黑いまねき猫の写真	幕末	川沿いの街道西侧万屋入口右侧的招财猫
原始キノコの写真	白亚纪	绝壁の登山道下方的蘑菇
券卖机の写真	现代の稻妻町	河川敷前驿构内右上买票的机器
公园の自贩机の写真	现代の稻妻町	稻妻町西公园上方的自动贩卖机
高价な商品棚の写真	现代の稻妻町	商店街大通り的ペンギーゴ电员背后的货柜（需要进入左上的门来到店员身后）
校歌の写真	现代の稻妻町	雷门中学体育馆讲台左侧墙上的校歌
冰印の写真	冲绳	浜边のグラウンド右侧刨冰店的招牌
小型クルーザーの写真	现代の稻妻町	河川敷下方的游艇
ささやかな枯山水の写真	现代の稻妻町	雷门中学武道馆周边道馆门口的石柱
疾风迅雷の写真	现代の稻妻町	商店街秘宝堂左上的布帘
次男坊シーサーの写真	冲绳	坂道市场由下往上走第一个转角处石墙上的雕塑
しましまマクラの写真	现代の稻妻町	木枯らし庄301号室右边的枕头
消波ブロックの写真	冲绳	さざなみのビーチ海边高台右下方
白いまねき猫の写真	幕末	川沿いの街道西侧万屋入口左侧的招财猫
城を见守る松の写真	战国时代	那古屋城左上角的松树
新鲜なお鱼の写真	现代の稻妻町	商店街アーケード左上店铺门口的玻璃柜
新发卖のお菓子の写真	现代の稻妻町	商店街アーケード的ゴクラクマート第一排货架
スイカの写真	冲绳	海の家左边的西瓜
水车小屋の写真	战国时代	あぜみち通り中央的水车
スペースロケットの写真	现代の稻妻町	西公园下方的火箭模型
战场テントの写真	中世フランス	オルレアン战いの据点右边的帐篷
ソテツの木の写真	过去の稻妻町	雷门中学部室栋周边的铁树
太古の绝景の写真	白亚纪	古代の大平原南エリア中央偏左的悬崖上
高跳びバーの写真	现代の稻妻町	雷门中学体育馆周边下方体育场上跳高的设备
卓上サッカーゲームの写真	过去の稻妻町	雷门中学サッカー部室右边的机台
立ち入り禁止の写真	过去の稻妻町	街はずれ左侧工地前的招牌
暖炉の写真	幻想世界	グリンウエル村シーナの家的暖炉
ちっちゃいゴールの写真	现代の稻妻町	雷门中学サッカー栋仓库左侧的小型球门
茶屋の写真	战国时代	あぜみち通り道具店左边写着茶屋字样的招牌
驻车券回收机の写真	ホーリーロードスタジアム	ホーリーロード驻车场左侧的机器
超古代ワラビの写真	白亚纪	原生林下方中央的山蕨菜处
ちんすこうの写真	冲绳	坂道市场中间位置商店旁的旗子
使いやすいロッカーの写真	现代の稻妻町	雷门中学サッカー栋シャワー室洗澡间的储物箱
积み上げられた魔法书の写真	幻想世界	グリンウエル村商店卖必杀技店铺左侧的书
铁塔からの风景の写真	现代の稻妻町	铁塔上左侧风景
铁塔广场案内图の写真	现代の稻妻町	铁塔广场右侧的木板
でっぷりしたタルの写真	中世フランス	展望の塔右边的木桶
当番表の写真	现代の稻妻町	木枯らし庄1楼楼梯旁的白板
ドラム缶の写真	现代の稻妻町	雷门中学第二校舍周边的油桶
ドラムセットの写真	现代の稻妻町	雷门中学第二校舍3楼音乐室下方的架子鼓
努力・根性の写真	现代の稻妻町	雷门中学校庭入口处的石碑
トレーニング器具の写真	现代の稻妻町	木枯らし庄203号室上方的运动器材
屯所のもみじの写真	幕末	新选组の屯所前右侧的红色枫树处
ナギナタの写真	战国时代	城下町遍着御右边墙上的木刀
なつかしい校章の写真	过去の稻妻町	雷门中学校庭，校舍外地上的校徽
なびく桃色の穗の写真	三国时代	孔明の园左边的湖岸
煮える大釜の写真	战国时代	城下町豆腐屋煮豆腐的大锅
ねじれた大树の写真	パッチワークフィールド	ゆがんだ森右侧缠绕在一起的大树（战胜隐藏球队イナズマレジェンドジャパン后出现）
バスケ得点板の写真	现代の稻妻町	雷门中学体育馆右侧篮球计分板
八角形の喷水の写真	中世フランス	オルレアン广场的喷水池
美人画の写真	战国时代	城下町秘宝堂左边的挂画
ヒツジの写真	幻想世界	グリンウエル村下方的羊圈
火钵の写真	战国时代	地藏堂中央的火盆
ブランコの写真	现代の稻妻町	木枯らし庄周边中央小公园的秋千
古いホワイトボードの写真	现代の稻妻町	旧サッカー部室左边的白板
ふるめかしいホウキの写真	现代の稻妻町	木枯らし庄3楼右上的扫帚
ホログラムボールの写真	200年后	サッカー体验ルーム前台两侧的全息足球
まき割りセットの写真	幻想世界	グリンウエル村左下方的木桩
诚の写真	幕末	新选组の屯所最上方的挂画
漫画の棚の写真	现代の稻妻町	雷门中学第二校舍1楼图书室左下的书柜
未来都市のオアシスの写真	200年后	セントエルダ郊外的喷水池
未来の车の写真	200年后	セントエルダ市街地中央位置漂浮的车
明镜止水の写真	现代の稻妻町	商店街秘宝堂右上的布帘
优胜カップの写真	现代の稻妻町	雷门中学第一校舍4楼右侧房间的奖杯
优胜旗の写真	现代の稻妻町	雷门中学サッカー栋ミーティング室右上的优胜旗
弓矢のマトの写真	中世フランス	ヴォークルール中ジャンヌの据点中庭右侧的射靶
四字熟语の写真	现代の稻妻町	雷门中学第一校舍2楼最右侧教室的黑板
りっぱな胸像の写真	过去の稻妻町	雷门中学校庭右侧的石像
レトロなゲーム筐体の写真	现代の稻妻町	商店街里路地的ゲームセンター中的街机

キズナ话题

名称	时期	获得地点
50圆玉コレクタ-の话题	ホ-リ-ロ-ドスタジアム	和会场外中央位置电视旁的人对话
アウトドアの话题	現代の稲妻町	和商店街大通り的ペンギ-ゴ左下的人对话
赤きポスト传说の话题	現代の稲妻町	和驿前通り左下角的人对话
悪运が强いヤツの话题	幻想世界	和叹きの洞窟入口上方的人对话
あこがれの先生の话题	过去の稲妻町	和雷门中学校舍1楼左侧图书室门口的女性对话
新しいお店の话题	現代の稲妻町	和木枯らし庄周边左侧的女性对话
新しい自转车の话题	現代の稲妻町	和雷门中学驻车场旁边的人对话
雨の日の过ごしかたの话题	現代の稲妻町	和商店街里路地的ゲ-ムセンタ-中央位置的女生对话
池のヌシ钓りの话题	現代の稲妻町	和铁塔广场通往铁塔的台阶下方的人对话
イタズラ师匠の话题	現代の稲妻町	和街はずれ右侧树林里的人对话
いにしえの健康法の话题	トンガットル共和国	和トンガットル病院1楼前台处的孩子对话
イングランドの朝食の话题	中世フランス	和オルレアン广场最右边的骑士对话
うがい手洗いの话题	現代の稲妻町	和综合病院1楼左侧的小女孩
受け继ぎたい传统の话题	过去の稲妻町	和雷门中学部室栋周边左侧的女生对话
园艺部の话题	过去の稲妻町	和雷门中学校庭球场左边的女生对话
お母さんの话题	200年后	和纪念博物馆ギャラリ-右上的人对话
臆病な若旦那の话题	幕末	和二条城城门外的女性对话
お稽古ごとの话题	幕末	和川沿いの街道东侧料亭右下方的人对话
おすすめメニュ-の话题	冲绳	和海の家物品台旁的人对话
お手伝いの话题	中世フランス	和ヴォ-クル-ル中ジャンヌの据点中庭的人对话
お笑いの话题	幕末	和千枚田のカカシ坂右侧农田旁的人对话
音乐ジャンルの话题	現代の稲妻町	和商店街里路地的ゲ-ムセンタ-外下方的女生对话
贝がらあつめの话题	冲绳	和浜边のグラウンド左侧的女性对话
外国语の话题	現代の稲妻町	和雷门中学第二校舍周边网球场外的人对话
香りのよい果实の话题	幻想世界	和ア-サ-王の城中庭上方的女性对话
かくれんぼの话题	中世フランス	和ヴォ-クル-ル城墙上被挡住的小孩对话
风が强い日の话题	現代の稲妻町	和雷门中学体育馆周边左侧树林里的女生对话
风をきる车の话题	ホ-リ-ロ-ドスタジアム	和ホ-リ-ロ-ド驻车场下方的人对话
革の手入れの话题	中世フランス	和ヴォ-クル-ル城墙上右边的骑士对话
贵族のたしなみの话题	中世フランス	和シノン城谒见の间左边的骑士对话
贵重な山菜の话题	トンガットル共和国	和トンガットル病院2楼入口处的男性对话
旧世代ロボットの话题	200年后	和サッカ-纪念博物馆前右边的人对话
兄弟の话题	現代の稲妻町	和综合病院2楼テラス右边的人对话
きれいな夜空の话题	战国时代	和花吹雪广场今川义元看球的平台上的小孩对话
筋トレ坂の话题	冲绳	和小学校左上方小推车旁边的老师对话
恋する侍の话题	幕末	和川沿いの街道西侧万屋门口的武士对话
サ-フィンの话题	冲绳	和さざなみのビ-チ沙滩上方的人对话
树木医さんの话题	現代の稲妻町	和综合病院前右上的人对话
将棋仲间の话题	战国时代	和尾张の城下町极乐店旁的人对话
女子サッカ-チ-ムの话题	現代の稲妻町	和河川敷左下角的女孩对话
白い道着の话题	現代の稲妻町	和雷门中学武道馆右上区域下方的人对话
白黒つけたいの话题	幻想世界	和グリンウエル村商店里右下方的人对话
城の守りの话题	幻想世界	和ア-サ-王の城城门右侧的士兵对话
すごいワラジの话题	战国时代	和城下町遍着御店主旁边的人对话
生徒会の话题	現代の稲妻町	和雷门中学第一校舍4楼入口处的让你对话
战国时代の怖いの话题	战国时代	和おぼろげの森回复点旁边的人对话
洗濯日和の话题	中世フランス	和广大な平原下方水池旁的人对话
大好きなアイドルの话题	現代の稲妻町	和雷门中学第一校舍2楼左上的人对话
大理石の话题	中世フランス	和ロワ-ル溪谷オルレアン城右边的人对话
タグイマレダケの话题	幻想世界	和グリンウエル村羊圈门口的女人对话
男儿たるものの话题	战国时代	和城下町极乐店上方的女性对话
通贩マニアの话题	現代の稲妻町	和神童邸周边右侧房子喷水池旁的女性对话
テストの话题	現代の稲妻町	和雷门中学第二校舍3楼音乐室右下的人对话
テッポウの话题	战国时代	和白鹿组のアジト上方的人对话
寺子屋の话题	战国时代	和あぜみち通り水田左上方的人对话
天气予报の话题	过去の稲妻町	和铁塔广场右边的人对话
天才剑士の话题	幕末	和お屋敷通り右下方的人对话
传说の刀锻冶の话题	战国时代	和那古屋城城门前桥上的男性对话
传统舞踊の话题	冲绳	和浜边のグラウンド右下的男孩对话
图书委员の话题	現代の稲妻町	和雷门中学第二校舍1楼图书室柜台左边的人对话
鸟の手当ての话题	过去の稲妻町	和街はずれ右侧树林中的人对话
とろけるアイスの话题	現代の稲妻町	和商店街南通り左上的人对话
とんがりヘア-の话题	トンガットル共和国	和トンガットルグラウンド左下角的女性对话
仲直りの话题	幕末	三本鸟居の神社迹
泣ける映画の话题	現代の稲妻町	和河川敷前驿构内右下角的人对话
なつかしき世界大会の话题	ホ-リ-ロ-ドスタジアム	和会场内回复点旁的人对话
日本のアニメの话题	トンガットル共和国	和トンガットル病院前右下方的女性对话
ねぐせ对策の话题	战国时代	和あぜみち通り水车下方的人对话
眠气觉ましの话题	中世フランス	和广大な平原シノン城左边的人对话
幕末の怖いの话题	幕末	和二条城左下的女性对话
发声练习の话题	現代の稲妻町	和雷门中学武道馆周边上方树下的人对话
八丁味噌の话题	战国时代	和尾张の城下町桥右边的人对话
美术部の话题	現代の稲妻町	和雷门中学校庭球场左边的女生对话
秘密基地の话题	冲绳	和さざなみのビ-チ沙滩左侧的小孩对话
评判の占い师の话题	幻想世界	和ア-サ-王の城圆桌の间左下角的人对话
部活后の习惯の话题	現代の稲妻町	和雷门中学体育馆周边右下的人对话
部活ファッションの话题	現代の稲妻町	和雷门中学体育馆左下的人对话
不思议なエンピツの话题	現代の稲妻町	和雷门中学第二校舍2楼最上方的人对话
佛像の话题	幕末	和新选组の屯所前入口处的人对话
プレミア杂志の话题	現代の稲妻町	和商店街ア-ケ-ド的ゴクラクマ-ト左下的人对话
ボ-ルひろい系の话题	过去の稲妻町	和雷门中学校庭，校舍外左侧的人对话
盆栽の极意の话题	現代の稲妻町	和木枯らし庄周边中央小公园右边的老奶奶对话
まだ见ぬ雪の话题	トンガットル共和国	和トンガットルグラウンド下方的女性对话

名称	时期	获得地点
祭りの醍醐味の话题	战国时代	和花吹雪广场今川义元看球的平台下方的女性对话
水浴びの话题	幻想世界	和幻想世界の旅路桥右边的人对话
未来ファッションの话题	200年后	和市街地右侧的人对话
虫齿の话题	現代の稲妻町	和西公园自动贩卖机下方的小孩对话
名作格斗ゲ-ムの话题	現代の稲妻町	和商店街里路地的ゲ-ムセンタ-左下方的男生对话
名誉の伤迹の话题	中世フランス	和展望の塔周边上方的人对话
珍しいペットの话题	現代の稲妻町	和西公园水池旁边的人对话
目にいいの话题	現代の稲妻町	和雷门中学第一校舍1楼最右边的人对话
もっと目にいいの话题	現代の稲妻町	和商店街大通り左下方的人对话
モテる男子の话题	現代の稲妻町	和雷门中学第一校舍3楼右边第一间教室的男生对话
野菜ドリンクの话题	200年后	和エルダ-ズショップ左上的人对话
やんちゃ时代の话题	現代の稲妻町	和河川敷右下角的人对话
世渡り上手の话题	中世フランス	和シノン城最左侧的人对话
ラ-メンのお供の话题	过去の稲妻町	和商店街秘宝店右边的人对话
旅行の话题	幕末	和川沿いの街道北侧桥右边枫树旁的人对话
礼仪作法の话题	战国时代	和那古屋城左边的人对话
和歌の话题	幕末	和川沿いの街道东侧木船旁边的人对话

平行世界之石相关收集要素

庆祝动作相关收集

类型	庆祝动作	时期	获得地点	
げんき	ローリング!	–	初期持有	
		ジャンプ!	現代稲妻町	木枯らし庄宿舍左边
		はくしゅ!	中世フランス	广大な平原右上方
		エアギタ-!	幕末	川沿いの街道北侧桥边
たのしい	ステップ!	–	初期持有	
		たまのり!	冲绳	さざなみビ-チ下方
		グルグル!	中世フランス	ロワ-ル溪谷回复点正右方偏下的位置
		ブ-ン!	200年后	サッカ-纪念博物馆大门右侧
じょうねつ	パンチ!	–	初期持有	
		ガッツ!	白亚纪	湖のほとり下方
		エイエイオ-	战国时代	那古屋城城门前左下方
		おたけび!	トンガットル共和国	病院外左下方
クール	くるくる!	–	初期持有	
		ム-ンサルト!	战国时代	花吹雪广场中央
		ナルシスト!	幻想世界	叹きの洞窟入口左边
		バキュン!	幕末	お屋敷通り中央院子坐下的墙角处
キュ-ト	どじっこ!	–	初期持有	
		キラッ!	过去稲妻町	西公园最左边
		キッス!	ゴッドエデン岛	从风の吹く草原下方入口处一直往上直走
		ニャニャン!	幻想世界	幻想世界の旅路下方

涉及到化身和必杀技的平行世界之石相关收集

地点	获得物品
共通	
雷门中学，サッカ-栋的屋内スタジアム中央	化身：精锐兵ポ-ンB
ホ-リ-ロ-ドスタジアム最上方	必杀技：シュ-トブレイク
冲绳的小学校最上方	化身：魔神ペガサス
《热风》版	
雷门中学体育馆讲台	选择不同的人获得不同的必杀技，分别是雾野：ザ・ミスト、神童：フォルテシモ、三国：イケメンUP!、西园：かっとびディフェンス、速水：スピ-ドプラス20
雷门中学第一校舍3楼左边第二间教室	选择不同的人获得不同的必杀技，分别是鬼道：皇帝ペンギン2号、佐久间：皇帝ペンギン3号、五条：皇帝ペンギン7
雷门中学入口右侧的树林，剧情后和雨宫太阳对话	选择"ぶっとびジャンプ"或"ぶっとびパンチ"分别获得对应名称的必杀技
《雷鸣》版	
雷门中学サッカ-栋的屋内スタジアム	选择不同的人获得不同的必杀技，分别是デザ-ム：グングニル、グラン：流星ブレ-ド、レ-ゼ：アストロブレイク、ウルビダ：アイスグランド
稲妻町西公园	选择不同的人获得不同的必杀技，分别是冬花：リカバリ-、夏未：おいろけUP、秋：シビレヒ-リング
稲妻町河川敷	选择不同的人获得不同的必杀技，分别是葵：デスドロップ、水鸟：ホワイトハリケ-ン



本作的素质非常出色，作为快节奏的动作射击类游戏，战斗过程非常流畅。可供选择的武器非常多，而且各有特色，不容易让玩家感到厌烦。游戏自带的任务数量充足，挑战性也比较强。故事剧情以漫画方式交代，虽然有讨巧的嫌疑，但实际收效亦不错。

文 白菜

动作·射击 ACT	终极军团 エクストルーパーズ		
Capcom	2012年11月22日	日版	1～6人
6279日元	对应无意识通信/扩张右滑杆	推荐玩家年龄：12岁以上	

系统介绍

基本操作

按键	效果	
	战斗	基地
左滑杆	移动	
扩张右滑杆	调整视角/锁定切换	调整视角
十字键		
A	近身攻击/特殊行动	对话/调查
B	防御	快进对话
B键+滑杆	回避	–
B键按住+滑杆	喷射移动	跑动
双击B键+滑杆		–
X	副武器攻击	调出状态界面
Y	主武器攻击	–
L	视角复位/锁定切换	视角复位
L键+十字键	个人Pose	–
R	锁定/解除锁定	–
扩张ZL键	EX-T Resonance	–
扩张ZR键	EX-T Blust	–
扩张ZR键+X	–	邮件
扩张ZR键+A	–	同伴列表
扩张ZR键+B	–	数据库
Select	调出系统菜单	
Start		
下屏	地图扩大缩小/EX-T Blust/EX-T Resonance	邮件/同伴列表/数据库

状态界面

①等级
②升级所需经验值
③当前总体力值
④属性耐性
⑤装备中的主武器
⑥装备中的副武器
⑦装备中的EX-T Blust
⑧发动中的料理效果
⑨当前持有点数/挑战奖章

重点要素详解

等级

完成任务后获得经验值可以升级，同伴LV10为满级，玩家LV20为满级。等级提升后，体力最大值增加，各种特别EX-T行动也会陆续解锁，详见后文。注意任务完成后获得的经验值仅仅是指玩家的经验值，同伴完成任意任务都会固定增加经验条的一半，也就是说，任何同伴参加任务18次都可从LV1升级至LV10。

属性

副武器有属性要素，而装甲则有属性耐性。属性共分为炎、冰与雷三种，按照冰＞炎＞雷＞冰的属性进行克制。以有利的属性攻击对手，即可造成大伤害；相反以不利属性进行攻击，伤害则会减少。三种属性还会引发各自的异常状态。但如果以与敌人相同的属性进行攻击，虽然伤害不会降低，但无法造成异常状态。

炎上：受到炎属性攻击时触发，表现效果为身上燃起火炎。间隔一定时间对目标造成一次伤害，同时让角色强制硬直一次（喷射移动中不受此限制）。当角色陷入炎上状态时，不断进行回避可以快速消除该状态。

冻结：受到冰属性攻击时触发，表现效果为套上雪人头。移动速度降低，无法做出除移动外的任何行动。该状态下再次受到冻结属性攻击时，会被强制吹飞且无法受身。当角色陷入冻结状态时，连打B键可以快速消除该状态。

麻痹：受到雷属性攻击时触发，表现效果为全身有紫色闪电。强制站立，无法行动。该状态下再次受到麻痹属性攻击时，会被强制吹飞且无法受身。当角色陷入麻痹状态时，连打B键可以快速消除该状态。

持有点数和挑战奖章

持有点数相当于游戏中的金钱，在完成任务后获得，可以在咖啡店、开发室使用，以换取料理和开发装备。挑战奖章（チャレンジメダル）在完成任务中的挑战规则后可以获得，在开发室的メタル交换所使用，详见后文。



基地环境



重点要素详解

剧情推进

在基地内寻找头上有红色感叹号图标的关键人物，与其交谈就能推进剧情。关键人物的位置会表示在下屏的地图上。另外头上有省略号图标的人物，与其对话能够触发连锁支线剧情，全部完成后会获得各种各样的礼物。这些礼物都是用在通关后对武器进行限界突破改造的关键部件。

基地设施

W.I.Z

位于每个基地大厅中央的巨大美少女AI，调查后可以打开三个选项（通关后增加一个）。

VRロビー： 完成自由VR任务的地方。可选择的VR任务随故事进展会逐渐增加，而任务也可以重复挑战。进入该选项后，要再次选择"オフラインVRロビー"、"通信协力VRロビー"或"通信对战VRロビー"进入。

オフラインVRロビー	也就是单机任务。在这里可以自由选择一同出击的搭档，完成任务。可选择的搭档必须是已经获得人物情报的角色。利用这里的VRカフェ也可以获得料理效果。VR任务中红色标识的任务为上级任务，难度比较高，要量力而行。
通信协力VRロビー	多人联机任务。操控角色可以自由选择，并且对应救助系统和EX-T Resonance（后文详解）。该模式下的任务与单机任务是相同的。不过在多人联机的情况下，敌人的体力会按照参战人数相应增加。
通信对战VRロビー	多人对战任务。2～6人的玩家分成两队进行对战，可选择的对战模式分为"生存战"与"插旗战"。生存战的目的是在限制时间内尽量多击破对方队伍的玩家，可以利用ジェム（在场上随机出现，拥有提升攻击力、弹药无限等等特殊效果的道具）；插旗战中确保旗帜后每秒能得到1点旗帜点数，因此目的就是在限定时间内尽量长时间确保旗帜，其余跟生存战规则相同。对战模式下共有7张地图，后续4张地图根据玩家参战次数逐渐解锁，20次后全部开放。

ギャラリー： 可以鉴赏游戏中已经获得的剧情和音乐。

シークレットコード： 也就是所谓的密码。输入之后能够获得服装、武器设计图和料理。目前所知密码已全部收录在下文的表格中。

ミッションログ： 通关后追加的选项，可以重复体验故事模式中所有的任务，并且所有任务都追加新的挑战规则。

密码	类型	名称
240325	素材	金块（中）
822419		金块（大）
571006		金块（特大）
729443	服装	レウスシリーズ装备
932571		ジョイサウンド战斗服
486290		ケロロファイアジャケット
810111		特殊部队战斗服
453927		特殊部队制服
070682		プラチナアーマー
697834		电击ライダース
258104		ハギとこTシャツ
632798		スカルバイカー
941342		ウイングミリタリー
163489		スタースポーティー
002040		キャラクターメガネ（可以在衣装界面下按X键装备）
565656	副武器	プラズマボマー设计图
014193	料理	"饺子の王将"の饺子
390184		オロナミンC

基地入口

流程中后期开放，可以在三个基地间自由移动。

开发室

地图上的黄色图标处。与柜台前的男性对话，可以进行武器的开发、改造、装甲改造和道具贩卖。

武器开发： 获得武器的设计图后，即可在此进行开发，需要消耗一定的点数。

武器改造： 改造需要消耗点数与特定的素材，经过改造的武器会在各方面进行特定的强化，例如增加弹数、提升射程之类的。武器的使用熟练度分为未使用、铜牌、银牌和金牌四阶段（可以在装备界面查看），当熟练度达到银牌后即可解除改造限制。而全部改造完成后，该武器的熟练度则上升为金牌。另外通关后可以进行限界突破改造，成功改造的武器熟练度图标将变为更进一步的金色，能力也是飞跃般地提升。

アーマー改造： 也就是装甲改造，消耗点数和特定素材，提升装甲的属性防御力。每种属性有三阶段提升，从第二阶段开始，就能提高该属性带来的异常状态抗性。

マテリアル卖却： 贩卖素材换取点数。如果确认有不需要的素材可以用来换点数，不过建议在故事模式流程中，还是只贩卖"金块"这种专门的换点数用素材。

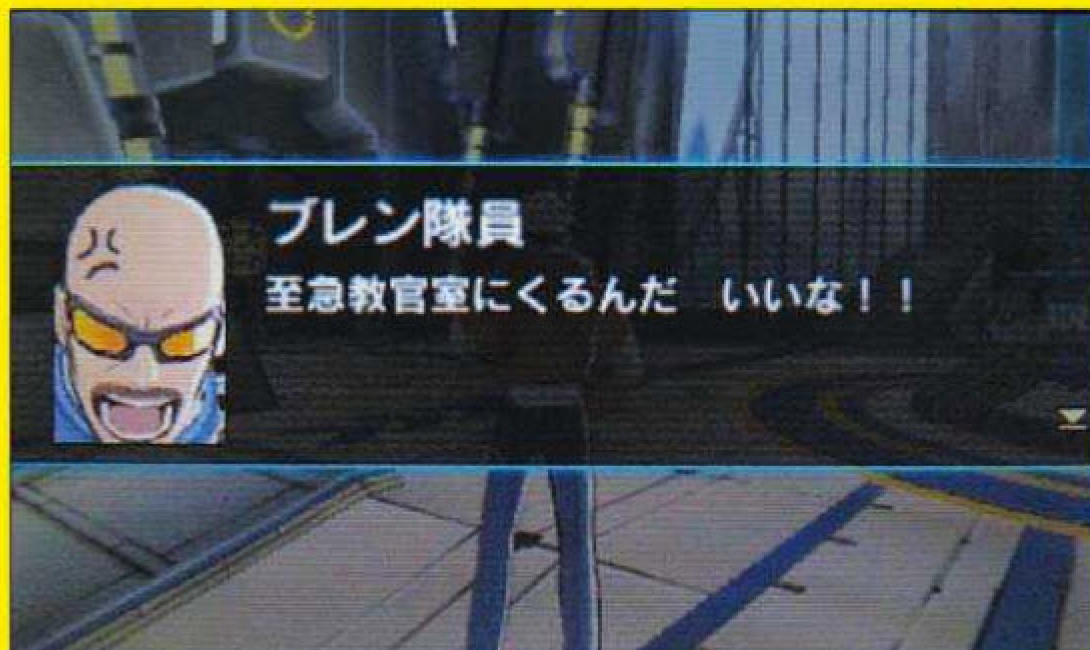
另外在达成任务中的挑战规则后完成任务，就可以获得挑战奖章。挑战奖章可以在开发室里左侧的メダル交换所用来交换道具。

咖啡店

地图上的蓝色咖啡图标处。先驱者基地是咖啡店，而其他基地则是自贩机。在咖啡店消耗点数可以进行饮食，让该角色在下次任务中能力得到提升。在挑战棘手的任务前，可以到这里来强化一下。饮食的效果是从括号中随机抽选的，例如（小～大）这样的表示方式，就是从小、中、大的效果中随机抽选一项，而且不管并排几个种类的效果，也只能发挥其中的一项。如果对当前效果不满意，可以重新饮食覆盖，不过每次任务前的饮食最大限度为3次。

讲义室与教官室

地图上的红色与蓝色图标处。没有什么特别的用处，一般是发展剧情时才会前往的地方。顺便一提，一直不停进入每个基地讲义室里面的男子洗手间，听完所有的传闻后（大约十次以上），可以获得素材。アドバンスベース是"紫矿石"，フロンティアベース是"翠矿石"，テックベース是"黄玉"。



下屏功能

邮件

下分“アドバンス通信”、“仲间”、“ミッションリクエスト”和“その他”四个选项。

アドバンス通信：可以看成是概述故事情节的邮件，就像电子杂志一样。

仲间：有关故事推进的，从同伴处发来的邮件。

ミッションリクエスト：同伴邀约一同执行VR任务的邮件。

その他：追加下载任务或是密码获得道具的通知。获得全武器，完成全任务等成就系通知也在这里。

同伴列表

点击下屏的同伴列表图标，就可以查看游戏进程中获得的同伴能力介绍。该列表中的名单代表目前可以共同执行VR任务的同伴，同时也是多人任务时可以让玩家改变形象的角色。

数据库

点击下屏的数据库图标，可以查看世界观情报、人物情报、武器情报、敌情报和操作心得。其中比较重要的是敌情报中的掉落素材和属性，确认之后便于收集素材，以及选择相克的武器更加高效地执行任务。

【AK】エイクリッドX



【マテリアル】
エクシウム・エクシウム結晶
【属性】
雷属性

任务战斗





①体力槽
②T-ENG槽
③同伴状态
④玩家操纵角色
⑤锁定敌人的体力槽
⑥锁定光标
⑦任务进行时间
⑧主武器
⑨副武器
⑩得分与连击数

①当前任务
②地图
③地图扩大/缩小
④EX-T Blust
⑤EX-T Resonance

重点要素详解

体力槽

受到伤害将会减少，全部清空后进入气绝状态。进入气绝状态后，单人模式下自动强制归还，并从安全的地点重新出现。多人模式下可以在限定时间内等待队友的救助，也可以自行按下A键强制归还。故事模式下强制归还次数根据任务而定，联机模式下三人总共强制归还次数为两次，强制归还残余次数为0时，体力槽再次耗尽则视为GAME OVER。体力槽可以通过回收攻击敌人掉落的黄色能量块“T-ENG”进行回复。

救助

多人模式下当同伴进入气绝状态后，可以对其进行救助。救助方法为来到同伴身边，按下A键。此时画面上会出现救助进度条并进行增长，在限定时间内使其增长完毕即完成救助，被救助的同伴将以一半的体力重新开始战斗。注意进行救助的期间，救助角色也处于无防备状态，感觉到危险的时候可以先中止救助并进行回避。救助再开时可以接续之前救助的进度。不过等待救助的时间是有限的，如果是在情势紧张的BOSS战下，等待救助的玩家不妨选择强制归还，以免因为救助自己而让同伴陷入被BOSS紧逼的状况之中。

T-ENG槽

T-ENG槽同样是通过回收攻击敌人掉落的黄色能量块“T-ENG”进行回复。当T-ENG槽蓄满后，上屏的五星会开始闪耀，此时可以通过点击下屏的黄色EX-T Blust图标来使用EX-T Blust（必杀技）。

联机模式下或通关之后的VR任务中，当T-ENG槽蓄满后，继续回收一定的T-ENG则可以让五星闪耀出蓝色的光辉并突破至第六颗的限界。此时点击下屏多出蓝色的EX-T Resonance图标，发动角色将会在场上生成一个蓝色的光圈。当所有同伴进入该光圈范围内并点击EX-T Resonance图标后，将会发动威力远超EX-T Blust的EX-T Resonance（协力必杀技）。但要注意，生成蓝色光圈时该玩家无法行动，遇到危险时可以再次按下图标一时取消光圈并进行防御或回避。另外使用EX-T Resonance时，后加入蓝色光圈的角色不需要蓄满T-ENG槽也能发动EX-T Resonance，但发动之后将会强制清空所有角色的T-ENG槽。

EX-T Blust

后文中统称必杀技。EX-T Blust也分为好几种，以下说明区别。

EX-T Blust メテオ：初期即可使用的扩散型扇形攻击。子弹从枪口如同陨石般发散出去，按照命中的数量计算攻击力，因此对于大型敌人非常有效，反之面对小型敌人最坏情况下甚至有无法命中的可能性。在对战模式下作为对群体攻击必杀技有着良好的表现。

EX-T Blust ヴォルカ：升到LV5后可以习得的必杀技。属于前方范围集中型，命中有很高的伤害，但发动耗费时间较长，如果敌人在发射时大幅度移动，则很有可能打偏。基本上对付BOSS和重装步兵专用的必杀技。由于发动时间长，间接导致无敌时间长，在对战模式中用来反击对手的必杀技非常合适。

EX-T Blust ヴァン：升到LV9后可以习得的必杀技。属于周边防护罩型，威力一般，距离很近，但发动速度非常快，属于周边清场型的必杀技。在对战模式中引诱对手靠近后使用，效果极佳。

主/副武器

主武器特征是弹数多，装弹快，但威力比较低。副武器的特征是弹数少，装弹慢，但威力高，范围大，且附带属性。可以简单地将主武器理解为泛用武器，副武器理解为个性武器。主武器分为机枪和镭射两种类型，机枪对人类有特效，另外弹数多，而镭射对AK有特效，虽然弹数少，但带有贯通属性。不过主武器相比副武器来，对大型AK和VS这种硬质的敌人效果不大；而副武器带有属性，且对大型AK和VS效果较好。

近身攻击

靠近敌人后近身攻击是一个不错的选择。近身攻击的威力虽然不高，但靠近中小型敌人时，普通攻击可以将其击飞（在守护旗帜的任务中非常重要），回避中攻击的上勾拳可以将其浮空，再以主/副武器进行安全追击。另外喷射移动中的近身攻击被称为喷射踢，威力极大，在射击武器弹药耗尽时也可以用来进行攻击，填补装弹时间的空白。

相关特殊EX-T行动

EX-Tキック：等级达到LV6时解锁，踢腿攻击附加炎属性。

EX-Tアッパー：等级达到LV8时解锁，上勾拳攻击附加炎属性。

EX-Tジェットキック：等级达到LV12时解锁，喷射踢附加炎属性。

防御

不推滑杆，持续按住B键不放就可以一直保持防御状态。防御可以减轻攻击的伤害，并减少受到攻击时的硬直。但是连续攻击和贯穿属性的攻击则无法进行防御。因此游戏中还是以回避为主要防御手段，防御基本上运用在救助同伴的时候，可以减少回避敌人攻击而离开同伴身边的时间。另外，防御姿势中可以将周围掉落的素材和T-ENG吸收过来（需要开启数据柱才能看到的素材不在此列）。

EX-Tガード和EX-Tドロー

等级达到LV10时解锁，进一步降低受到的伤害和硬直，以及对T-ENG和掉落素材的吸引力。等级达到满级（LV20）时，防御力提升，吸引的范围进一步加大。

受身

被敌人的攻击吹飞时，快速按下B键可以受身。受身的好处在于可以回避一些敌人的追击，便于快速重整体势。另外某些任务中的挑战规则会要求不跌倒，即使被吹飞，只要成功受身，就不算跌倒，因此必须熟练掌握。不过需要注意的是，在受身一次之后，短时间之内（约5秒）再次遭到吹飞，将无法进行受身。



回避与喷射移动

回避的幅度小，但是不会造成移动惯性，在需要利用掩体或持续集中火力的时候比较有用，另外还是发动会心一击的必要行动。喷射移动的幅度大，可以回避更多的攻击，但是由于会造成移动惯性，需要手动刹车，而且很容易离开武器射程，因此喷射移动主要是用来发动高威力的喷射踢，以及在需要快速移动或是大范围回避的时候才有用。根据场合分别使用两种移动方式是需要好好掌握的技巧。另外需要注意的是，在锁定敌人的情况下，往侧面喷射移动会变成旋回，而且必须以双击B键的方式发动，而且回避与喷射移动都是没有无敌时间的。

相关特殊EX-T行动

EX-Tジェット：等级达到LV15时解锁，喷射移动的飞行时间加长。

EX-Tダッジ：等级达到LV4解锁，俗称紧急回避。虽然普通的回避没有无敌时间，但在敌人攻击命中前一瞬的紧急回避就不同了，成功之时角色会闪出蓝色的光芒移动，并保持全程无敌。但是这个技巧需要注意的是，只能对锁定的敌人的攻击发动紧急回避。锁定一个敌人后，想用其他敌人的攻击进行紧急回避是不行的。

EX-Tカウンター：等级达到LV4解锁。俗称会心一击。在紧急回避后闪出的蓝色光芒还未消失时，顺势按下Y/X/A键，就会做出会心一击。会心一击的威力极高，对前期的杂兵拥有一击必杀的威力，且不消耗任何弹药，攻击亦带有贯通属性，是需要熟练掌握的高等级技巧。但由于无法对未锁定敌人的攻击发动紧急回避，因此利用杂兵的攻击对BOSS进行大伤害的想法是无法实现的。

锁定、锁定切换、解除锁定

锁定敌人的时候，光标的左侧两条斜杠代表主武器的射程，右侧两条斜杠代表副武器的射程。当斜杠变亮后，才算进入射程，攻击才可以命中。由于武器都有弹药的限制，因此避免无意义的射击是非常重要的。

锁定切换有两种操作方式。一是在锁定的情况下点L键，系统会自动判断切换目标；二是在锁定的情况下点击十字键，系统会根据玩家点击的方向优先切换该方向的目标。也许第一种方式操作起来比较顺手，但是笔者还是建议大家尽快习惯第二种操作方式，因为在集团战中，有时候会需要先集中火力消灭特定的目标，又或是BOSS战中要准确并快速地锁定BOSS的弱点，用十字键来切换锁定目标是最为快捷并安全的方法。

最后要谈谈解除锁定。当玩家锁定敌人时，玩家的所有行动都会围绕着该敌人为圆心做圆周运动，视角也会锁定在该敌人身上。平时战斗中这一点非常方便，但是需要回收T-ENG，或是需要穿过某些上下坡地形，甚至是需要快速到同伴身边救助或使用EX-T Resonance时，被锁定的视点会给移动方向造成些许的误差，而这些误差很可能就是致命的。锁定状态下再按R键快速解除锁定后移动，然后再次锁定也是需要熟悉的技巧之一。



锚攻击

对AK系BOSS战或VS时，当达成一定条件后，BOSS会暂时无法行动，此时BOSS的周围会出现绿色光圈。进入光圈后按A键就可以发动"锚攻击"（アンカードライブ），然后快速连点A键将进度槽点满，就能让BOSS长时间陷入无法行动的状态。此时可以安全地攻击BOSS弱点或发动EX-T Resonance。注意必须锁定该对象，又或者是不锁定任何对象才能发动锚攻击。

大型BOSS锚攻击发动条件

ドンゴ系：攻略中俗称穿山甲。在其进行滚动时造成一定值的伤害就会侧翻倒地，尾部出现绿色光圈。滚动中造成的伤害可以累积。

クラッティス系：攻略中俗称螳螂。破坏两只上臂的核心即会出现绿色光圈。

ガルドロック系：对其尾部的核心造成一定值的伤害即可。

ウンディープ成体：攻略中俗称大蚯蚓。当它对玩家进行平地移动撞击时，头部前方会有小范围的绿色光圈，可以直接发动锚攻击。

エイクリッドX：破坏正面的三个核心，即会在尾部出现绿色光圈。

VS机甲：对其背部造成一定伤害即可。

任务报酬

任务完成后可以获得相应的经验值、点数和报酬素材。玩家所操控的角色以获得经验值得到成长，能够增加体力上限。点数则相当于游戏中的货币，可以用来购买料理，开发、改造武器等等。素材则是用来改造武器的。另外在任务中每完成一项挑战规则的话，可以获得一枚挑战奖章，能够在开发室的交换所换取各种服装和BGM之类的道具。不过已经获得的挑战奖章是无法重复获得的。

流程攻略



本攻略记载的是在主线任务中所能接到的所有任务，另外还有所有隐藏要素的开启与获得方式。VR任务部分详细攻略见后文。任务表格中写明“通关后”字样的，则是代表游戏通关后（进入EP6）才能开启的要素，攻略中对有难点的部分进行了详细描述，通关后玩家可以再回过头来参照一下。

EP0 Ichiban-BOY!

そらゆくブレン登场！

在教官沃尔塔（ウォルタ-）的带领下前往EDN-3rd学院的少年布兰（ブレン），在宇宙中遇到袭击。布兰与沃尔塔一起搭乘VS“闪耀号”出战。

はじめての出击

目的	驱逐神秘敌人
敌	-
场所	-
撤退条件	-
特殊条件	-

任务攻略 一开始进入宇宙战，闪耀号的移动由教官操作，玩家操控布兰只负责射击。当锁定光标变红闪光时，按下A键或者下屏的黄色图标就能进行攻击（其实慢慢连打就可以了）。

ブレン 雪原に立つ

目的	遵从沃尔塔教官的指示
敌	ジェネッサ/セパイア
场所	-
撤退条件	-
特殊条件	-

任务攻略 玩家操控布兰跟随沃尔塔教官在雪山一路前进，学习游戏的基本操作。按A键跨越几个高低平台后，来到一个广场，要收拾一大堆怪物艾克里德（エイクリッド，即是游戏中的外星生命体，后文简称AK）。由于没有体力和T-ENG槽的设定，因此只需要专心习惯射击与移动的操作就行了。小型AKセパイア都是由花型AKジェネッサ诞生出来的，可以优先用副武器摧毁ジェネッサ，这样清理杂兵就非常有效率。以后遇到ジェネッサ在场的时候，都是优先将其清除掉。收拾完杂兵后，BOSSクラッティス出场，这里是剧情操作，只要一直拉后让布兰后退就行。剧情发生后，EP0完结。



EP1 FirstStarShootingStar!

一番星流れ星

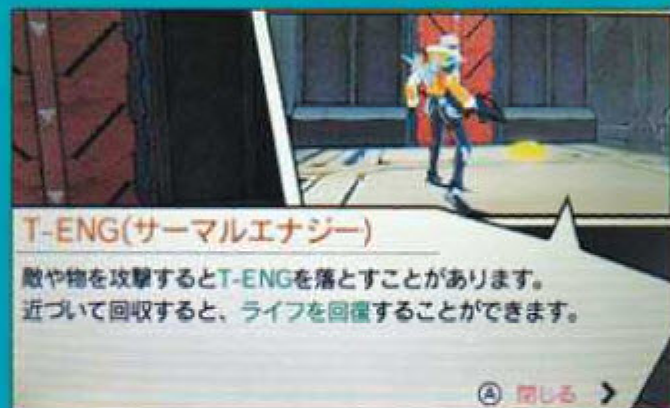
经历入学宣誓之后，布兰结识了学院的同伴卢安（ルアン），来到了先驱者基地（アドバンスベ-ス）。开始自由行动后，先与中央头上有省略号图标的サラ对话，可以获得礼物“EDN-2nd记念メダル”。然后与关键人物卢安对话，再与关键人物ヤマト和ユナ对话，接着靠近卢安是会收到系统运营AI“W.I.Z”发来的邮件。再与关键人物卢安对话，跟着他前往教官室，在门前再次与他对话，即进入教官室。

在教官室中与克里斯和茱莉（ジュリィ）正式见面。与关键人物沃尔塔教官对话，获得武器“サブマシンガン”和“ファイヤ-Gランチャ-”，并接受任务“阳气にいこうぜ！”

阳气にいこうぜ!

目的	学习基本动作
敌	ホログラム兵
场所	アドバンス训练场
通关后报酬	500P
通关后经验值	100
通关后确定报酬	-
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	-
通关后挑战规则	完成任务/使用必杀技打倒3个以上的敌人

任务攻略 加入了体力槽和T-ENG槽的正式操作训练任务。一路前进击倒两波敌人后，打开机关进入最后的房间。击倒两个敌人后，一路回收的T-ENG足够使用必杀技。最后以EX-T Blust将最后一波敌人击倒即完成任务。要完成挑战规则的话，将必杀技更改为发动快判定广的ヴァン会比较方便。



回到大厅，与关键人物卢安对话，前往开发室。进入开发室后再次与关键人物卢安对话，获得设计图“プラズマガン”。前往柜台开发出武器“プラズマガン”，然后再与关键人物卢安对话，就可以离开开发室了。收到W.I.Z的通知后，在前往教官室前，先与大厅中央的ヘンリ-对话可以获得礼物“VS解说书・入门编”，与教官室门前的トマ-シュ对话后，调查身边的光点可以获得素材“金块（小）”。

进入教官室后，与关键人物沃尔塔教官对话，与卢安组队，此时开发室的メダル交换所里出现卢安的服装“ジャ-ジ”。再次与沃尔塔教官对话，就可以出击了。

击ち抜けファ-ストタイム

目的	在敌阵插旗
敌	アドバンス训练队员/ヤマト
场所	雪街废墟
通关后报酬	200P
通关后经验值	100
通关后确定报酬	紫矿石×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	-
通关后挑战规则	完成任务/1分30秒内完成任务

任务攻略 侵入对方的营地，将置于对方防守下的装置启动，也就是所谓的插旗战。任务开始后将面前的两个对手击破，然后再按A键启动装置就行。继续前进后会遇到ヤマト率领的两个队员，玩家操控布兰下到平台处游击，卢安会在高处以电磁炮压制，打起来比较轻松。击倒ヤマト后打开隔离门后进入仓库，这里有三个对手把守的第二面旗帜。注意这里的对手即使将其全部击倒也会不断涌出，因此在消灭对手的期间分几次去启动装置。注意回收T-ENG的话，用必杀技能快速解决大量对手，节省下不少时间。

自由行动开始后进入开发室再出来，会收到卢安发来的邮件。前往教官室，与关键人物沃尔塔教官对话接受任务。

驱け抜けセカンドタイム

目的	限定时间内击倒大量敌人
敌	アドバンス训练队员
场所	雪街高架
通关后报酬	200P
通关后经验值	100
通关后确定报酬	紫矿石×1
撤退条件	布兰3次强制归还/击倒数在一定值以下
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/超过克里斯的记录（50人）

任务攻略 在限定的两个场地内来回大量杀敌的任务。大概击败超过15个人就算完成任务了。对手一般是3人一组进行补充，在这里副武器选用“ファイヤ–Gランチャ–”可以打得比较轻松。活用喷射踢和必杀技能够快速击倒对手。至于通关后的挑战规则，只要副武器选用“プラズマキャノン”，利用其贯通属性和超长射程即可轻松达成。

上面任务完成后，咖啡店开放。前往教官室与关键人物沃尔塔教官对话，然后前往大厅右侧的讲义室。与关键人物ヤマト对话开始上课。不一会发生紧急任务，前往教官室即可出动。

紧急ヤングガンズ

目的	急速前往坠落的运输机处
敌	ジェネッサ/シドセパイア/セパイア
场所	大冰原
通关后报酬	600P
通关后经验值	100
通关后确定报酬	紫矿石×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/打出12 COMBO

任务攻略 一开始击破ジェネッサ和セパイア后打开机关过桥。来到坡上要面对几个ジェネッサ，注意在闪避时不要掉下悬崖了，否则要用A键爬上来，挺浪费时间的。这里出现新的蜘蛛型AKシドセパイア，攻击方式为散弹，平时用硬壳把自己包围起来的时候防御极高，但在攻击后会张开硬壳，此时就能够将其快速击倒。从红色指示位置处跳下平台，击破大量ジェネッサ和セパイア后继续沿路打开机关前进，与克里斯汇合后任务结束。

自由行动开始后，前往讲义室会收到武器改造解禁的邮件。讲义室的左下角可以捡到素材“金块（中）”。接着可以前往开发室改造一下武器。回到大厅前往咖啡店，与关键人物卢安与茱莉对话，然后再前往教官室与关键人物克里斯对话。离开教官室会收到茱莉的邮件，前往开发室与她对话可以接受任务。

ナイト・トレジャーズ

目的	回收素材
敌	ジェネッサ/シドセパイア/セパイア/ドンゴ
场所	雪街高架
通关后报酬	400P
通关后经验值	100
通关后确定报酬	紫矿石×1/紫玉×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/3分以内完成任务

任务攻略 本任务是按照数据柱划分的区域回收素材。首先启动当前区域的数据柱，这样一来周围的素材都会在下屏的地图上表示出来。完成该区域的回收数量后（显示在右上角）即可前往下一个区域启动数据柱。敌人都是老面孔。第一个区域有1个素材，第二个区域有5个素材，第三个区域有1个素材。注意前期不要用必杀技，当回收7个素材后，就会出现穿山甲型AKドンゴ，算是本任务的BOSS。它的可攻击部位为尾部闪光处，平时会使用直线的滚动攻击，侧向回避之后跟上去攻击背部就能轻易击破，也可以在它滚动的时候攻击它引发倒地，这样还能发动锚攻击。

回到先驱者基地后，前往教官室受训。离开教官室后，前往大厅左侧楼梯上与ジャック对话可以获得“オペラグラス”的情报，然后前往讲义室左侧的男厕所前，捡到礼物“ジャックのオペラグラス”，交还给他可以获得礼物“ジャックの家族写真”；前往咖啡店与ユナ对话，被拜托打听克里斯喜欢的事物，然后在讲义室找到克里斯旁边的ユイナ对话可以获得情报，告诉ユナ后可以试吃料理，获得“攻击力アップ（大）”的效果，以及设计图“ロケットランチャ–”。此后获得ユナ的情报，咖啡店增加料理“ユナの手作りフライ”，交换所也增加ユナ的服装“ジャ–ジ”。

完成以上支线后，先与大厅的关键人物卢安对话接受补习任务。

スタンド・アップ・ボ–イ

目的	防卫旗帜
敌	アドバンス训练队员
场所	雪街高架
通关后报酬	400P
通关后经验值	100
通关后确定报酬	紫矿石×1
撤退条件	旗帜被全部夺走
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/防卫所有的旗帜

任务攻略 这次要扮演插旗战的防守方。在3分钟内只要保证有一面旗帜没被夺走就过关。敌人会从两侧分别出现，注意观察小地图上的红点，卢安会提示正在被攻击的旗帜，画面右上角被攻击的旗帜也会闪亮。靠近旗帜的敌人要赶快用近身攻击吹飞出去。由于之前有“攻击力UP（大）”的效果，喷射踢在这里有一击必杀的威力，多多运用会让任务轻松很多。至于挑战规则，只要副武器选用“プラズマキャノン”，利用其贯通属性和超长射程，自身守住1号旗帜，用副武器狙击攻击2号旗帜的敌人，即可轻松达成。

前往讲义室与门口右侧的マリ对话，可以获得礼物“ク–リスの生写真”，将其交给讲义室克里斯旁边的レベッカ，就可以获得礼物“ファンクラブ会报[A]”。讲义室右上角可以捡到素材“金块（大）”。然后与讲义室中央的ブラック对话可以接受挑战任务。

迷路脱出タイムアタック

目的	到达终点
敌	ジェネッサ/セパイア
场所	ブロック迷路
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	拾取素材会有时间奖励

任务攻略 本任务可重复挑战。基本上顺着地图上素材的方向前进回收就行（一定要回收，可以减去10秒的时间）。首先来到左上角有锚可以使用，攀上上层后渡过木桥，来到第二个区域后。走左下击破油桶，用锚跳到对面，顺路来到素材处，击破AK回收素材，然后用锚即可直奔终点。40秒以内完成即可超过克里斯的记录，能够获得一枚挑战奖章。

接着与讲义室的关键人物克里斯对话，接受补习任务。

男の子はみんな……

目的	全灭AK
敌	ジェネッサ/シドセパイア/セパイア/ドンゴ
场所	雪街废墟
通关后报酬	600P
通关后经验值	100
通关后确定报酬	紫矿石×1/紫玉×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/受伤不超过100

任务攻略 击破第一波大量的セパイア和两个ジェネッサ后，打开机关，此时克里斯剧情离队。继续前进，一路消灭三种AK杂兵，来到最深处的雪地，此时会出现两只ドンゴ。对付这一战的方法是先拉远距离，随时将两只穿山甲锁在屏幕内，一边回避滚动攻击一边打弱点。进入战斗后约10秒，克里斯会剧情归队进行增援，可以吸引其中一只的注意力。如此一来就不难对付了。

到此补习任务剩下最后一个。此刻与大厅的サラ对话可以获得“EX–T槽初始MAX”的料理效果。前往开发室与关键人物茱莉对话接受最后一个补习任务。

ハード・パンチ・ピンチ

目的	回收10个素材
敌	ジェネッサ/シドセパイア/セパイア/クラッティス
场所	大冰原
通关后报酬	400P
通关后经验值	100
通关后确定报酬	紫矿石×1/紫玉×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/无伤

任务攻略 第一个区域开启数据柱回收两个素材，然后从红色指示处前往平原。平原有三个数据柱，开启其中一个后会出现AK杂兵，清理后回收两个素材，此时会出现螳螂型AKクラッティス。由于目前还不可以使用紧急回避与会心一击，将其打倒几乎是不可能的，因此现在就先一边回避一边回收素材吧，茱莉会吸引BOSS的注意力。（PS3版有个在本关击倒它的奖杯，但其防御力极高，即使是通关档也没有攻击力优势。如果3DS玩家一定要挑战的话，它的攻击是打不到自己腹部前面一点的位置的，一直保持占据这个位置，坚持很久的话就能击倒它。）十个素材全部回收后，从红色的指示处脱离平原，然后搭乘运输机离开。

想要达成挑战规则中的无伤，来到最后的平原后，事先将三个数据柱全部开启并清理掉花型AK杂兵，然后从左下角开始回收素材。等クラッティス出现后，茱莉和左下角掩体会将其挡住一阵子，玩家趁机左上按照顺时针方向回收剩下的素材。红色指示处会出现在地图右侧，回收完所有素材后的位置刚好可以离开。



任务完成后，获得设计图“レーザー”。此后获得茱莉的情报，交换所也增加茱莉的服装“ジャージ”。在获得ユナ情报的前提下，完成两次任务并利用咖啡店3次以上，会收到ユナ的邮件。与ユナ对话后，再与咖啡店的店主ソフィー对话，再次与ユナ对话可以获得“EX-T上升率UP（大）”的效果。之后获得礼物“お料理レシピ”，咖啡店追加“ユナの手作りサンド”，交换所追加ユナ的服装“水着”。

在大厅与关键人物卢安对话，前往教官室，与关键人物沃尔塔教官对话。回到大厅收到卢安的邮件，前往中央与其对话，解放VR任务。调查W.I.Z，进入“オフラインVRロビー”，与关键人物卢安对话，再次调查W.I.Z即可开始VR任务（VR任务详解将放在后文）。

完成任意一项任务后调查W.I.Z回到基地，VR多人联机任务解放。交换所追加BGM《そらゆくブレン登场！》。教官室最上方有素材“金块（中）”。收到ヤマト的邮件后前往开发室与其对话，获得武器“ショットガン”，并接受任务。

ショート・アンド・ロング

目的	防卫旗帜
敌	アドバンス训练队员/ヤマト
场所	大冰原
通关后报酬	400P
通关后经验值	100
通关后确定报酬	紫矿石×1
撤退条件	布兰3次强制归还/旗帜被全部夺走
特殊条件	ショットガン强制装备
通关后挑战规则	完成任务/防卫所有旗帜

任务攻略 这次只有布兰一个人守护旗帜，而敌人的刷新速度又快，因此初期免不了被夺走一面旗帜。要点就是靠近敌人时使用喷射踢或零距离散弹枪。完成守护旗帜的任务后，ユナ会乱入，任务变为与ロングレンジ爱好会的战斗，要和ショートレンジ爱好会共同守护剩下的旗帜。建议不要离开旗帜，等对手靠近时使用零距离散弹枪一网打尽。如果要完成挑战规则中防卫所有旗帜的条件，就得多多奔波了，“ショットガン”全改造自不用说，不要在ヤマト和ユナ身上浪费太多时间，他们是不会去夺旗的。

解决散弹枪爱好会和长枪爱好会的纠纷后，获得ヤマト的情报，以及礼物“强化シェル”。交换所出现ヤマト的服装“ジャージ”。与开发室的关键人物茱莉对话后，回到大厅靠近W.I.Z发生剧情。前往讲义室拾取左下角的素材“金块（大）”。回到大厅与关键人物沃尔塔对话，然后与关键人物卢安对话，得到雪贼“红贼”的情报，以及属性的讲解。此后开发室可以进行装甲改造，能够提升属性防御。再次与关键人物沃尔塔对话，获得武器“スタンGランチャー”，并接受任务。

スノーライト・ギンギラ

目的	回收闪耀号
敌	红贼/グランシード
场所	红贼砦
通关后报酬	2000P
通关后经验值	125
通关后确定报酬	紫矿石×1/紫玉×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/完美保护茱莉

任务攻略 由于红贼都是冰属性，因此记得装备雷属性的副武器。一开始会有一段对红贼战，注意蓄满并保存必杀槽。消灭两波敌人后，开启大门前进。靠近仓库中的数据柱后，再次出现大批敌人，注意在雪坡高台上会有敌人，从下方的射击很容易被地形拦住无法奏效，因此最好先解除锁定，冲上雪坡用近身攻击将敌人打下雪坡，或者是在上方快速将其歼灭。消灭这一波敌人后，打开两个数据柱，地图上会出现大量素材，记得回收。然后来到门前的红色指示处触发剧情，茱莉开始解锁，要在三波敌人的攻势下保护她，否则她的体力清空后直接GAME OVER。



第一波敌人比较轻松，没什么好说的。第二波敌人出现之前，建议先解除锁定攀上高台，将高台上的敌人全部用近身攻击打下去，注意只要打下去就好，不要花时间在高台上去歼灭，打下去后立刻回到茱莉身边进行掩护，以保护茱莉为第一目的。第三波敌人会在高台上出现，一个重装步兵+两个小红贼。此时卢安会拖住重装步兵，玩家要首先快速消灭两个小红贼，否则他们会直奔门前攻击茱莉。此时高台上会出现另一个用火箭筒远程攻击的敌人，建议玩家先将他打下来，最快速度歼灭，然后再对重装步兵使用必杀技，来确保安全过关。想要完成挑战规则，建议用“プラズマキャノン”来打，这样能够以最快速度歼灭一般杂兵和高台上的远程攻击敌人，避免出现意外。

进入基地内侧后，靠近倒在墙边的VS，就要开始进行BOSS战。BOSS是红贼驾驶的VSグランシード，正面的装甲非常厚重，因此要尽量绕到背部攻击它的弱点。此外本战副武器的效果远远高于主武器，因此尽量不要浪费副武器的弹药。BOSS的攻击方式主要是近身攻击，注意保持中距离就比较安全，但是近距离绕背则比较轻松，这个度就看玩家自己把握了。将BOSS的血量打下一定程度后，BOSS会暂时无法行动，此时可以发动锚攻击。半血之后BOSS会增加机枪扫射、导弹攻击与跳跃攻击。机枪扫射与导弹攻击往侧面回避就好，跳跃攻击对BOSS周边都有攻击判定，使出前会有蓄力的准备动作，此时要快速用喷射移动退开其攻击范围。击倒BOSS后回收掉落的齿轮，任务结束。



EP2 KIRAKIRA Rendezvous

出逢いはスノー・モーション

交换所追加BGM《一番星流れ星》和《插入歌No.1》。回到大厅接到沃尔特教官的召唤，前往教官室与关键人物沃尔特教官对话，戴安娜（ディアナ）教官登场。依次与关键人物沃尔特教官和戴安娜教官对话，然后前往讲义室，右上角可以捡到素材“金块（大）”。与基地门前的关键人物ダック对话，即可前往边境基地（フロンティアベース）。

在大厅下陷的区域，标有A、B、C三块骨头的下方有素材“金块（小）”；与W.I.Z旁边的ダック对话，给他“ジャックの家族写真”交换到礼物“3兄弟の大好物”；与W.I.Z旁边的ユアン对话，用“ファンクラブ会报[A]”交换到礼物“ファンクラブ会报[F]”。与保健室前的关键人物戴安娜教官和卢安对话，跟着卢安来到W.I.Z前，再次与他对话，调查W.I.Z。接着顺序跟着卢安参观开发室和讲义室。在讲义室中与アクティ对话可以接受挑战任务。

マグマ落とし

目的	限定时间内大量击破敌人
敌	フロンティア训练队员
场所	灼热斗技场
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	掉下场地1次立刻强制归还

任务攻略 场地四周都是熔岩，将敌人推下去可以节约不少时间。本任务的诀窍是副武器选用散弹枪，只要在射程内就能将敌人吹飞。敌人背后没有栏杆时，用近身攻击和散弹枪都能将敌人一击打下熔岩。场上敌人多于两人时，禁止使用靠近版边的喷射踢，否则很可能被一冷枪把自己弄下熔岩。站位尽量靠近中央，敌人刷新的瞬间一散弹枪先搞一两个下去，才比较好打。由于本任务难度非常高，强烈建议玩家在通关后全改散弹枪并突破限界后再来挑战。最高纪录是38人，超过即可得到奖章。



与讲义室中的卢安对话后回到大厅发生剧情结识ゴータ，去找保健室前的关键人物戴安娜对话，她交给布兰驱除被称为“林者”的雪贼的任务。

森の奥から……

目的	全灭敌人
敌	林者/サイクロプス
场所	灼热斗技场
通关后报酬	600P
通关后经验值	125
通关后确定报酬	翠矿石×1
撤退条件	林者背
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/打出8 COMBO

任务攻略 林者是雷属性，因此炎属性的武器比较有效。任务开始来到门前消灭一堆突然出现的林者后，开门前进。在平台上有不少敌人，最好快速用大范围的副武器歼灭，否则面对密集的火力会比较麻烦。全灭敌人后对方的桥放下来，过桥前记得先开启数据柱回收两个素材。过桥后就要面对最后一波敌人，几个飞行单位的サイクロプス和重装步兵。首先用必杀技消灭一个重装步兵，这样压力就会小很多。剩下的一个重装步兵可以绕着圈子打，对手法有自信的话可以利用他的攻击以会心一击来反击。飞行单位的攻击很单调，用会心一击可以轻易击破。全灭敌人后任务完成，但不要站着发呆，注意在石头后面还有一个素材可以回收。

回到基地大厅与关键人物卢安对话，然后前往讲义室与关键人物戴安娜教官对话，接受训练任务。

レイディ・スタディ・ゴー

目的	全灭敌人
敌	フロンティア训练队员
场所	フロンティア训练场
通关后报酬	400P
通关后经验值	125
通关后确定报酬	翠矿石×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	体力不会回复
通关后挑战规则	完成任务/无伤

任务攻略 任务开始后利用平台上的钢索滑下去，击倒两个敌人后在红色指示处利用钢索继续前进，在平台上有三个敌人，利用箱子做掩体各个击破。打开门前的机关后前进，又有三个敌人，其中最后一个是火箭兵，注意他的攻击就好。最后来到房间中面对三个敌人，用必杀技快速解决。

至于无伤的条件，强烈建议选用“プラズマキャノン”出战，远程一枪就能将敌人打成麻痹，再随便补几枪就能消灭敌人。如果事先刷一个攻击力提升的料理效果，一发副武器就能直接消灭敌人，将风险进一步降低。

回到基地后讲义室的课堂区域左上角有素材“金块（特大）”可以回收。回到大厅，靠近咖啡店前的マックス发生剧情参加训练任务，获得武器“ガトリングガン”。

どきむねドリーマーズ

目的	4分钟内守护旗帜
敌	フロンティア女性队员/ツバキ
场所	パイプライン岛
通关后报酬	600P
通关后经验值	125
通关后确定报酬	翠矿石×1
撤退条件	布兰3次强制归还/旗帜全部被夺走
特殊条件	ガトリングガン强制装备
通关后挑战规则	完成任务/防卫所有旗帜

任务攻略 本任务男性全员泳装登场，任务本身跟一直以来的插旗战一样，ツバキ不会去抢旗帜，所以不要在她身上浪费太多时间，优先处理在旗帜周围的对手。注意副武器的速射炮没有吹飞效果，可以看成是机枪的延伸。击破对手后，在刷新出来的间隙去回收掉落素材就好。

交换所追加布兰的服装“水着”。接着会接到ユナ发来的邮件，邀请布兰去参加VR训练。从W.I.Z处登陆，与ユナ对话接受VR任务“林者讨伐”（具体攻略参照后文的VR任务部分）。任务结束后获得素材“サイクロギア”。回到大厅与卢安对话，得知他正在找ゴータ，前往讲义室找到讲台前的クドー对话，然后找到大厅骨头下面部分的レジーナ对话，接着顺着骨头道路往上走就能找到ゴータ，发生剧情，接受任务。

レジェンド・オブ・AK

目的	找到传说中的AK
敌	ジェネッサ/シドセパイア/セパイア/レイビー/ドンゴ/ガルドロック
场所	树上通路
通关后报酬	800P
通关后经验值	150
通关后确定报酬	翠矿石×1/翠玉×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/3分以内完成任务

任务攻略 全程对AK战，主武器记得换上レーザー。一开始消灭树上的ジェネッサ和セパイア后，来到红色指示处用钢索前进。接着会遇到新的AK，蜜蜂外形的レイビー。动作灵活但是防御力不高，可以轻易击破，只是注意被其击中会陷入麻痹。再次开门来到下方的平台，消灭蜜蜂之后会出现穿山甲，消灭之后别急着走，这里有个数据柱，打开之后回收三个素材。再从红色指示处即可来到第二个区域。

第二个区域消灭面前的敌人后，打开数据柱可以回收三个素材，再从深处的红色指示处直接开始BOSS战。BOSS是初次登场的ガルドロック，有多个锁定目标，而推荐攻击目标主要是背部的橙色核心。虽然一开始打不伤血，但一旦将背部的装甲打破，这将是最容易攻击的目标。BOSS的攻击方式属于远程，主要为直线的地面冲击波和背上发出的大量诱导弹。地面的冲击波比较容易回避，诱导弹利用

喷射移动回避起来会有点吃力，但可以利用瞬间回避后的会心一击来较好地对策，因为弹速并不是很快。之后BOSS会用两只前爪护住前半身，使用震地攻击，地面上出现裂纹的地方就是攻击的地方，威力很高，但非常容易回避。而且BOSS使用这招时，背部的攻击目标是裸露出来的，这也是之前说要集中破坏背部装甲的原因，此时就是玩家最好的输出时机。破坏背部装甲后每造成大量伤害就会有一次锚攻击的机会。击败BOSS后任务完成，同时也亲眼目睹了传说中的AK。

回到基地大厅，与关键人物卢安对话，然后前往讲义室与关键人物ゴ-タ对话。回到大厅收到戴安娜教官的邮件，前往开发室遇到送来闪耀号的茱莉，听到了战技大会的消息。再次与戴安娜教官对话，接受初次VS训练任务。

シ-クレット・ライズ

目的	学习闪耀号的操纵方式
敌	グランシ-ド/トライシ-ド
场所	パイプライン岛
通关后报酬	600P
通关后经验值	125
通关后确定报酬	苍矿石×1/苍玉×1/グランドギア/トライギア
撤退条件	闪耀号被3次击破
特殊条件	搭乘闪耀号出击！
通关后挑战规则	完成任务/无伤

任务攻略 如果不算EP0那坑爹的第一战，那么这就是第一场VS战。虽说是VS战，但基本操作方式跟平时没有太大区别。VS没有喷射冲刺和回避的区别，按住B键即可高速移动。Y键是主武器，X键是副武器，副武器能够让敌人产生大硬直。A键是近身攻击，连打可以连续攻击，最后是乱打收尾，非常爽快。

训练完毕之后，突然要跟乱入的所属不明机トライシ-ド交手。BOSS的攻击有导弹和十字延展出去的攻击，都非常好回避。用通常攻击蓄满T-ENG，然后用必杀加农炮将其击破，完成任务。通关后的挑战任务要求无伤，那么玩家在立回方面就需要非常谨慎，一定要保持在中距离不断进行主武器和副武器的交互射击，直到确定利用副武器将敌人打出了硬直，才上去进行格斗。这里一定要谨记，最重要的不是效率，而是安全性，宁等一分，不抢一秒。

回到基地向戴安娜教官报告了遇袭的情况。大厅的骨头下面能捡到素材“金块（特大）”。来到开发室跟关键人物茱莉报告训练情报。离开开发室后收到讲义室集合的通知，在讲义室发生剧情，同时VR任务也获得追加。再与关键人物マックス对话，接受任务。

あしなみトレ-ニング

目的	全灭敌人
敌	ジェネッサ/セパイア/ライジェロン/クラッティス
场所	海底エレベ-タ-
通关后报酬	600P
通关后经验值	125
通关后确定报酬	苍矿石×1/苍玉×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/2分30秒内完成任务

任务攻略 建议带上炎属性的副武器。本任务一开场就会出现全新的水母状AKライジェロン，其特征是会吞噬场上的T-ENG回复体力，而在被击破时会大范围放电，因此在击破它后一定要迅速拉开一定距离——不过如果是以炎属性攻击将其击破，则不会放电。来到二层后，按下绿色机关会出现敌人，优先击破花型AK，最后再击破放电的水母。开门后进入最下层，打开机关出现BOSSクラッティス。这只螳螂以前打得我们无还手之力，现在是时候报仇了。它的主要攻击手段是利用两只前爪进行攻击，威力极大，范围也极广，但如果是在最近距离的腹部处，反而是打不到的。BOSS的两爪上的核心被打碎后，就会有一次锚攻击的机会，再进行一次输出，火力足够的话基本上就半残了。半血之后的BOSS会增加前爪乱舞和二连击的套路，即使成功躲开第一击也不要大意。

回到基地后，与讲义室的关键人物ツバキ对话，接受任务。

さしずめトレ-ニング

目的	全灭敌人
敌	ジェネッサ/シドセパイア/セパイア/トライリッド/レイビ-/コルドンゴ
场所	铁桥
通关后报酬	600P
通关后经验值	125
通关后确定报酬	翠矿石×1/翠玉×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	体力不会回复
通关后挑战规则	完成任务/打出20 COMBO

任务攻略 一开始ツバキ就被围在一大堆ジェネッサ的中央……全灭第一波AK后，开启数据柱回收素材再前进。开启第二层的机关后，又立刻被超大量的ジェネッサ围住……记住这个任务是无法回复体力的，因此有必杀就赶快用，以降低危险优先。否则被トライリッド抓住撞击自爆可不是闹着玩的。再次前进后发现BOSS，靠近后发生剧情进入BOSS战，打法跟一般的穿山甲一样，不过コルドンゴ是冰属性，带上雷属性的副武器在前半段会打得比较轻松，而后半段会发生副武器损坏的剧情……总之就算没有副武器，它也只是只穿山甲，收拾掉之后结束任务。

挑战任务的20 COMBO，主武器换成不带贯通属性的机枪，在第二层机关开启后出现的大量AK那里，只要不是刻意先行消灭花，那么是非常容易达成的。

回到基地后与大厅的关键人物シンジ对话，再与关键人物レジ-ナ对话，前往讲义室与戴安娜教官对话接受任务，拯救被抓走的ゴ-タ。

大丈夫・ユア・フレンド

目的	救出被抓走的ゴ-タ
敌	林者/グランシ-ド/サイクロプス
场所	林者砦
通关后报酬	800P
通关后经验值	150
通关后确定报酬	翠矿石×1/翠玉×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/受到伤害在100以下

任务攻略 主武器记得换上对人类特效的机关枪，副武器换成雷属性打BOSS会轻松一些。消灭第一波林者后，启动数据柱回收素材，然后打开开关放下桥，消灭平台上的林者，从红色指示处来到区域二。一开始就可以跟卢安汇合，消灭几个林者后，在红色指示处用钢索前进，打开大门即可看到ゴ-タ。将把守的林者全灭后救出ゴ-タ，然后三人一起迎接BOSS战。BOSS是グランシ-ド，打法与之前对付红贼VS的方法差不多，不断绕背以副武器打背后。飞行单位サイクロプス会低频率刷新出来骚扰，可以先解决掉，回收T-ENG来放必杀技。

回到基地后，与关键人物ゴ-タ对话，获得设计图“プラズママグナム”，以及ゴ-タ的情报，交换所追加ゴ-タ的服装“ジャ-ジ”；讲义室对面杂物堆附近有素材“金块（特大）”；进入讲义室，按照ツバキ→テッペイ→ツバキ的顺序对话，获得设计图“フリ-ズガン”，以及ツバキ的情报，交换所追加ツバキ的服装“制服”；与讲义室的マックス对话后，回到大厅后来到骨头下面与マックス对话，再沿着骨头道路与上方的マックス对话，最后与讲义室旁边养着AK的玻璃窗里的マックス对话，可以获得マックス的情报，交换所追加マックス的服装“制服”。与讲义室旁边的ドルチェ对话，然后在讲义室课堂左侧捡到礼物“饲育ケ-スの扫除道具”，交给ドルチェ后获得礼物“AKベビ-マスコット”。

完成以上支线后，与大厅保健室的关键人物戴安娜教官对话，再与关键人物ゴ-タ对话。之后会收到ヤマト发来的邮件，前往VR大厅，与ヤマト对话，接受“ガルドロック讨伐”的任务（攻略参照后文VR任务部分）。完成任务后获得素材“コルドンギウム”。回到大厅后接到卢安的邮件，推荐茱莉作为搭档。前往开发室，与关键人物茱莉对话，接受VS训练任务。

友情・ヴァ-サス・爱情

目的	进行大会规则的模拟战
敌	グランシ-ド（ゴ-タ）/グランシ-ド（ルアン）
场所	海底エレベ-タ-
通关后报酬	600P
通关后经验值	125
通关后确定报酬	苍矿石×1/グランドギア
撤退条件	战力槽降为0
特殊条件	搭乘闪耀号出击！
通关后挑战规则	完成任务/战力槽无消耗

任务攻略 模拟战技大会规则的2对2模拟战。两人一组共享战力槽，VS被击破后会削减战力槽，先将对手的战力槽减为0即为胜利。注意将对手击倒在地后，起身的大约4秒内的时间是攻击无硬直的，千万不要贸然上去格斗。因此建议玩家将对手击倒在地后，立刻将目标切换为另一台机以节约时间。基本战术为利用主、副武器在远程打出硬直，然后再上去格斗。击破对手三次后即可获胜。

进入讲义室后接到戴安娜教官的召集命令，先与课堂前面的ルスカ对话，用礼物“AKベビ-マスコット”交换到礼物“气味の悪いキ-ホルダ-”。然后再与关键人物戴安娜教官对话，接受讨伐任务。

リサ-チャ-ズ

目的	发现并调查神秘AK
敌	ジエネッサ/シドセパイア/セパイア/トライリッド/エイクリッドX
场所	树海の巢
通关后报酬	800P
通关后经验值	150
通关后确定报酬	翠矿石×1/翠玉×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/3分以内完成任务

任务攻略 由于敌人BOSS是雷属性，带上炎属性副武器吧，推荐火箭炮。本任务的地形与试玩版多人任务中的“特别训练LV1”是相同的，不过敌人的配置有所变化。第一层有个数据柱不要忘了打开。第二层消灭大量AK后，打开数据柱，回收三个素材再上第三层。第三层墙壁上有个ジエネッサ在不断放出飞行的トライリッド，建议解除锁定冲到下方去先将其消灭。第四层是ジエネッサ和シドセパイア的组合。上到第五层后降落至茧里面，就要展开BOSS战。

BOSSエイクリッドX平时没有弱点，不断攻击它的头部让它气绝，背上的弱点才会露出来。这个时候可以发动锚攻击。平时的攻击方式为四周散发能量弹，远距离的直线冲撞（也就是龙车）、曲线冲撞（威力不大），以及近身两连击后的跳跃震地。平时可以靠能量弹发动会心一击，震地后会高声吼叫示威，也是极好的攻击机会。由于它的移动速度太快，必杀技平时几乎造不成大伤害，因此最好留到锚攻击造成硬直后再进行输出。



前往开发室入口附近可以捡到素材“金块（特大）”，然后前往讲义室与关键人物戴安娜教官对话，接受新的任务。



ウェザ-リポ-ト

目的	起动观测机，取得数据
敌	林者/サイクロプス
场所	クレイジ-・ギア
通关后报酬	600P
通关后经验值	125
通关后确定报酬	苍矿石×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/茱莉受到伤害在25%以内

任务攻略 任务开始击破两个林者后，一定要开启了数据柱再继续向上前进，才可以回收后面的几个素材。沿路击破敌人来到最上层，跟茱莉一起启动装置。第一个装置没什么问题，启动第二个装置时，会有敌人来干扰，没什么难点，一边保护茱莉一边收拾掉就好。最后一个装置在中央，启动会有四波敌人依次出现：第一波敌人从三个方向进攻过来，用体术吹飞出去再各个击破；第二波敌人会出现在入口的高台处，一个火箭兵在上方放冷枪，其余杂兵会突入进来。这里建议先将高台上的火箭兵打至跌倒，然后趁此空隙解决地面的杂兵，等火箭兵恢复体势后再次打至跌倒，如此反复；第三波敌人是飞行单位サイクロプス，看见哪个家伙要开枪了，就把锁定切过去，用会心一击打最有效率；当第三波敌人快被全灭的时候，第四波敌人，一个持机枪的重装步兵会出现，一记必杀送他上路吧。

回到基地，先在大厅骨头下方捡到素材“金块（大）”，然后回到讲义室，向关键人物戴安娜教官汇报，接受讨伐グヴァンテ的任务。

コ-ルド・プラネット

目的	击倒传说中的AKグヴァンテ
敌	林者/サイクロプス/グヴァンテ
场所	坑道
通关后报酬	3000P
通关后经验值	150
通关后确定报酬	翠矿石×1/翠玉×1/グヴァンテの爪×1/グヴァンテの角×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/5分以内完成任务

任务攻略 虽然路途上的敌人是林者，但考虑到BOSS战是对AK，因此还是用レ-ザ-做主武器。副武器建议选择射程比较长的，最起码不能短于主武器的射程。

任务开始后，尽量避免在狭窄的坑道中跟敌人交战，自身最好处于开阔的场地中。击破第一波敌人别忙着前进，先回头开启数据柱。一路前进下到一个下凹的场地后，会被敌人包围，这里优先解决地面的林者，再对付飞行单位，最后才是高台上的林者。清理完这波敌人，打开门就要面对BOSSグヴァンテ了。

グヴァンテ战的行动区域分为地面和几个高台。对付它先要破坏它4只脚上的核心，然后它角上的核心才会出现，那就是它的弱点。但是以主武器的射程，站在高台上很难攻击到脚上的核心，因此大部分时候要在地面上攻击。脚上的核心被攻击时，会由橙色变为红色，最后消失不见。角上的核心出现以后，即使在高台上也能够攻击得到了。グヴァンテ的攻击方式大致分为两种，一种是对地面使出镭射光线攻击，然后在咆哮之后，全身释放出能量罩，几乎覆盖整个地面。当它使出这招时，要赶快利用锚移动转移到高台，因此平时在地面作战时，千万不要离锚太远。另一种是冷气扫射，有非常明显的蓄力动作，目标有可能是高台，也有可能是地面，因此最好在做出判断之后，再决定是跳下高台还是用钢索在高台间转移。脚上核心消失一段时间后会再次出现，这里就要重复作业了。注意，在钢索上移动、跳下高台以及锚移动的时候，角色并不是无敌的。

挑战规则里要争取快速的话，可以将副武器换成“プラズマキャノン”或是卫星炮“デスブリンガ-”。前者连着前期的路途上也可以节省不少时间，后者在对付BOSS时速度极快，玩家可以自行选择。



EP3 GIRAGIRA Starting Over

はじめての气持ち

为了参加战技大会而来到技术基地（テックベ-ス），与技术基地的教官里根（リ-ガン）打过招呼后，获得武器“アサルトライフル”，同时新的VR任务也获得开放。来到大厅收到ツバキ的邮件，靠近W.I.Z后发生剧情，交换所追加BGM《出逢いはスノ-・モ-ション》。进入VR大厅与ツバキ对话，接受任务“クラッティス讨伐”（任务攻略见后文VR任务部分）。完成任务后会从ツバキ那里获得素材“苍矿石”。接着前往讲义室，与ロ-ラ对话，可以用礼物“ファンクラブ会报[F]”交换礼物“ファンクラブ会报[T]”。与ベック对话，可以用礼物“3兄弟の大好物”交换礼物“ウィズ3姉妹のフィギュア”。与ティビ-对话可以接受挑战任务“VSタイムアタック”。



VSタイムアタック

目的	尽快击倒AK
敌	シドセパイア/レイビ-/クラッティス/コルドンゴ/ドンゴ/其他
场所	大冰原
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	搭乘闪耀号出击！

任务攻略 整个任务就是不断刷怪出来。但是由于是搭乘闪耀号出击，因此敌人对玩家根本没有威胁。整个任务全程用超高威力的近身攻击打，对大型AK就在一轮格斗后补一发必杀技。不出意外的话完成时间应该不会超过2分40秒，3分钟的最高纪录可以轻松打破。



回到大厅与关键人物卢安对话，前往讲义室与关键人物ブラット对话，可以获得武器“ホライゾンミサイル”，并接受任务。

ゴ-イング挑战状

目的	在敌阵插上3只旗
敌	テック训练队员/アイン/ブラット
场所	砂街
通关后报酬	1000P
通关后经验值	150
通关后确定报酬	黄矿石×1/黄玉×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	ホライゾンミサイル强制装备
通关后挑战规则	完成任务/不跌倒

任务攻略 沿着街道前进，路上收拾等在前方训练队员就好。打开两个机关后可以看到第一面旗帜，这里将敌人减少到1个，然后趁他和卢安相互牵制时就可以去插旗了。接着进入最后的大区域，有两面旗帜，アイン和ブラット一起登场，要求在3分钟内将两面旗帜都插起来。开场直冲ブラット将其压制住，卢安会用电磁枪制住另一人。将其击败后，趁他消失的时间段插上一面旗帜。剩下的一面旗帜如法炮制就好。压力大的话还可以用必杀技解围一下。

想要不跌倒完成任务，难点在于最后的部分。一开始让卢安引走一个人，然后玩家去干掉另一个人，再慢慢启动旗帜。理想的情况是让ブラット跟卢安一边玩儿去，而アイン的攻击非常好回避，这样就能轻松达成条件。

回到基地，在讲义室的课堂左下角有素材“金块（特大）”可以拾取。收到茱莉的邮件后前往开发室，按照茱莉→サ-ジュ→茱莉的顺序对话，接受任务。

たべすぎて・たべられそ

目的	救助发出救难信号的人
敌	ウンディ-プ幼体/レイビ-/ウンディ-プ
场所	砂漠の骨
通关后报酬	800P
通关后经验值	150
通关后确定报酬	黄矿石×1
撤退条件	布兰3次强制归还/茱莉被击倒/サ-ジュ被击倒
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/使用必杀技5次以上

任务攻略 典型的护卫任务，要保护进行搜索的两人，新出现的敌人是ウンディ-プ幼体，小蚯蚓形状的AK，被其攻击会陷入麻痹状态，要注意。前半段流程基本就是跟着两人走，两人停下来出现绿圈的时候就收拾掉周围的AK。搜索告一段落，打开大门之后就进入后半段的BOSS战。BOSS是ウンディ-プ成体，想当然是巨大的蚯蚓。不过建议一开始先直奔BOSS身后区域的数据柱，将其启动，等到回收素材后再开始与BOSS正式交战。BOSS的周边身体有很多橙色核心，不断对其进行攻击，它就会张开嘴巴朝玩家冲来，此刻玩家站在其正前方的绿色区域即可发动锚攻击，接着它就会露出口中的弱点倒在地上。它的主要攻击方式是喷射雷弹，掉落地点有红色指示，可以轻松对其发动会心一击。另外还有钻地后再次冲出的招式，冲出前地面会有巨大沙尘反应，注意回避就好。用身体的撞击倒是不太好回避，不过本战有不少小蚯蚓助阵，它们可以用来回复体力。

成功救出同伴后返回基地。与大厅的关键人物卢安对话，然后进入讲义室发生剧情，获得设计图“アイスGランチャ-”，接着与关键人物沃尔塔教官对话，最后前往教官室与关键人物里根教官对话，参加战技大会决胜圈第一战。

バトリング・ハイライト

目的	赢下比赛
敌	ハ-ドボ-ラ-（アイン）/ハ-ドボ-ラ-（ブラット）
场所	大会会场
通关后报酬	600P
通关后经验值	150
通关后确定报酬	黄矿石×1/黄玉×1/ハ-ドギア×1
撤退条件	战力槽降为0
特殊条件	搭乘闪耀号出击！
通关后挑战规则	完成任务/战力槽无消耗

任务攻略 规则与战术都跟之前的模拟战相同，不过敌人的体力变高了很多。必杀满了以后，尽量将两个敌人排成直线后再放比较有效率。

突破准准决赛，与教官室的关键人物里根教官对话，然后与关键人物卢安对话后前往开发室，发生剧情。再次回到教官室与里根教官对话，开始准决赛。

怒涛のファイティングマシン

目的	赢下比赛
敌	グランシ-ド（ゴ-タ）/グランシ-ド（マックス）
场所	大会会场
通关后报酬	600P
通关后经验值	150
通关后确定报酬	黄矿石×1/黄玉×1/グランギア×1
撤退条件	战力槽降为0
特殊条件	搭乘闪耀号出击！
通关后挑战规则	完成任务/战力槽无消耗

任务攻略 跟上一场的区别只是对战对手换了而已。

轻松突破准决赛。交换所追加卢安和ゴ-タ的服装“水着”。与教官室的关键人物沃尔塔教官对话，回到大厅，靠近W.I.Z发生剧情，接到闪耀号的通知前往开发室，发生剧情。与闪耀号对话后，布兰驾驶闪耀号出击，阻止暴走的VSハニ-バニ-。



闪光のハニ-バニ-

目的	阻止ハニ-バニ-的暴走
敌	ハニ-バニ-
场所	砂漠の骨
通关后报酬	1000P
通关后经验值	175
通关后确定报酬	黄矿石×1/黄玉×1/ハ-ドギア×1
撤退条件	闪耀号被击坠3次
特殊条件	搭乘闪耀号出击！
通关后挑战规则	完成任务/不被击坠

任务攻略 进入平地后直接开始BOSS战。ハニ-バニ-前半段只会冲撞，中距离进行射击，回避冲撞之后上前格斗。体力打下约1/3后，ハニ-バニ-会再次暴走，全身散发出粉色光辉。此时多出几种射击武器攻击，都是扩散型的，发射前眼睛会闪亮，注意回避。冲撞变为多段来回冲撞，在折返途中没有硬直，如果上前格斗反而会被撞倒。没有很好的办法分辨它会撞几次，妥协的对策是在中距离一直保持射击，主武器和副武器交互射击，直至确认打出硬直来，再上前格斗。有必杀技直接放，难度不高。



剧情后战技大会结束，交换所追加BGM《插入歌No.2》，玩家也可以在三个基地间自由移动。前往技术基地的讲义室，在课堂右下角可以捡到素材“金块（特大）”。接连收到ゴ-タ与ヤマト的邮件后，首先前往VR大厅，与ゴ-タ对话，接受VR任务“エイクリッドX讨伐”（详细攻略见后文VR任务部分）。完成任务后获得素材“レイビウム”。

接下来从技术基地入口移动至先驱者基地（以后的基地移动都是同样的操作），前往先驱者基地的开发室与ヤマト对话，发生他的武器被没收的剧情，之后再次与他对话，选择“いくぜ！”可以玩一个“电击夺还作战！”的小游戏。连打A键靠近散弹枪，当教官头上出现感叹号时则停止连打，注意教官转过头来说话的时候，可不要习惯性地按A键跳过。成功后与ヤマト对话，可以获得礼物“スペシャル改造パ-ツ”，交换所追加ヤマト的服装“水着”；回到技术基地，来到大厅右侧的梯子旁会被マリ叫住，与她对话后可以从旁边的下水道井盖进入秘密研究室。与研究室中的おっちゃん对话，他会将游戏流程中收到的一些奇怪的礼物改造成副武器限界突破的素材，不过想要限界突破也是通关后的事了。回到大厅与关键人物沃尔塔教官对话，然后前往开发室安慰因座机暴走而消沉的茱莉，接着接受茱莉的任务。

元气だしてよ！ジュリィ

目的	收集VS零件
敌	ジェネッサ/シドセパイア/セパイア/林者
场所	废弃物处理场
通关后报酬	800P
通关后经验值	150
通关后确定报酬	红矿石×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	喷射机能封印
通关后挑战规则	完成任务/不跌倒

任务攻略 推荐选择对人类特效的机枪系主武器出战，必杀技选择“メテオ”或是“ヴァン”这类攻击范围广阔的。由于背着帮茱莉收集修理零件的背包，因此无法使用喷射器。本任务前半段就是启动数据柱后，消灭出现的小型AK然后拾取素材。拾取8个素材后发生剧情，离开时林者忽然出现并发起袭击。茱莉要负责解锁，因此要保护她，而此时注意布兰千万不要跌倒（即使被击飞，只要受身成功就不算跌倒），否则就会破坏背上的零件，跌倒8次以后，失去全部零件就算任务失败。茱莉有三次解锁过程，再次提醒由于喷射器无法使用，立回时必须小心，比起保护茱莉来，让自己不跌倒才是最优先的。



想要完成不跌倒的条件，建议副武器装备“プラズマキャノン”，在敌人射程外就先将其解决掉。由于任务并没有时限要求，要充分利用掩体来回避敌人的攻击。条件是不跌倒而并非无伤，因此即使不小心中弹，也有一次受身的机会，不要忘记。受身起来以后立刻离开危险区域或是使用必杀技，否则在5秒内再次被吹飞可是无法受身的。

任务完成后从茱莉那里获得设计图“ラピッドレ-ザ-”，交换所追加茱莉的服装“水着”。然后与旁边的サ-ジュ对话，获得サ-ジュ的情报，交换所追加サ-ジュ的服装“ジャ-ジ”；离开开发室后，得到VR任务追加的通知。前往讲义室，与ブラット对话，帮助他寻找拉拉队的女孩儿。去开发室找到ストロベリ-，大厅南侧找到ブル-ベリ-，北侧找到クランベリ-，然后再回到讲义室与ブラット对话，可以获得他的情报，交换所也追加ブラット的服装“ジャ-ジ”。然后与旁边的アイン对话，获得礼物“强化电磁バレット”，以及他的情报，交换所也追加アイン的服装“ジャ-ジ”。接着前往边境基地的讲义室，与ツバキ对话，然后前往大厅保健室找到テッペイ对话，再回来向ツバキ报告，接着完成任意一个任务后（进入任务立刻调出系统菜单选择リタイア也行）再与ツバキ对话，可以获得礼物“リストバンド”，交换所也追加ツバキ的服装“水着”。

完成以上支线后，回到技术基地的讲义室，与关键人物沃尔塔教官对话，靠近讲义室出口会接到紧急通知，前往教官室，与关键人物里根教官对话，接受任务。

ブラック・ボックス

目的	回收重要机密
敌	焰兵/サイクロプス
场所	焰兵砦
通关后报酬	1000P
通关后经验值	175
通关后确定报酬	红矿石×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/3分以内完成任务

任务攻略 从敌人名字就可以看出这是炎属性的敌人，那么副武器就用冰属性比较好。任务开始后靠近被击坠的运输机发生剧情，然后继续前进。看见搬运箱子的敌人后，就开始与第一波敌人战斗。虽说焰兵好战，但其实也没太大区别。消灭后一路开门前进，发生箱子被装进门后的剧情后，解决两波敌人，开启最后区域的数据柱回收素材，再打开门即可完成任务。

大段剧情后缇琪（ティキ）在里根教官的安排下作为同伴被编入先驱者基地。自由行动开始后，与关键人物缇琪对话，接受任务。

マジック・ランデヴ-

目的	全灭敌人
敌	ウンディ-プ幼体/ジェネッサ/セパイア/レイビ-/ガルドロック
场所	砂漠ダム
通关后报酬	800P
通关后经验值	150
通关后确定报酬	黄矿石×1/黄玉×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/受到伤害在100以内

任务攻略 缇琪的巫女之舞能够引来AK，每次她跳舞之后，消灭周边出现的AK继续前进。前三波都是杂兵，不要浪费必杀技。第四次在看缇琪跳舞前，先启动数据柱回收素材。第四波会出现ガルドロック，打法跟以前完全一样，虽然有少量蜜蜂助阵，但基本上无视就可以了。

完成任务后回到基地。前往讲义室，与ブラット对话，获得礼物“战斗マニュアル”，交换所追加ブラット的服装“水着”。接着与关键人物缇琪对话，获得设计图“リングショットガン”，以及她的情报，交换所也追加缇琪的服装“ジャ-ジ”。此时接到ベル的邮件，来到VR大厅与她对话，接受任务“ウンディ-プ讨伐”（攻略见后文VR任务部分）。任务完成后获得素材“コルドンギウム”。回到大厅后接到召集通知，前往教官室与关键人物里根教官对话，参加讨伐焰兵的任务。

ファイヤー・スターター

目的	全灭敌人
敌	ジェネッサ/セパイア/ボルジェロン/ボルセパイア/焰兵/ボルクラッティス
场所	火山废道
通关后报酬	800P
通关后经验值	150
通关后确定报酬	红矿石×1/红玉×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/4分钟内完成任务

任务攻略 炎属性敌人很多，请装备冰属性副武器出战。本任务的地形是用钢索在平台间移动。打开第一个平台的门后会出现全新的敌人ボルセパイア，被击破时会爆炸，稍微远离一点。另外ボルジエロン也会出现，跟以前的水母相同，会吸收场上的T-ENG来回复体力，面对它时必须靠近一点，抢先回收掉落的能量，甚至可以用必杀技瞬间击破，不用节约。第二个平台会出现大量焰兵，其中还有重装步兵，推荐立刻用必杀技击破（如果因为必杀槽未满而陷入苦战的话，推荐利用箱子做掩体，避免正面交锋）。接着来到第二个区域。

第二个区域会出现BOSSボルクラッティス，也就是炎属性的螳螂。开场先启动数据柱，回收两个素材再与其作战。这个炎属性螳螂比起原种在攻击方式上多出一种直线的火焰喷射，可以利用中央的运输机残骸阻挡，事实上本战如果绕着运输机移动会打得比较轻松。注意被它攻击到的话，一定会造成炎上状态，要赶紧用连续回避消除掉。除掉BOSS后也不要大意，立刻就有焰兵前来骚扰，其中还有棘手的重装步兵，立刻用必杀解决掉。清理掉这波敌人后，任务完成。

想要在4分钟内完成任务，快速清理掉炎属性螳螂是关键，可以选用冰属性卫星炮“デスプリンガ-”或是冰属性散弹枪“ショットガン”，都有不错的效果。已经熟悉了炎属性螳螂攻击方式的玩家，不妨贴着它的腹部打，能够进一步提高效率。



ファイヤー・ミッション

目的	击倒焰兵长
敌	焰兵/グランシ-ド/サイクロプス/ボルドンゴ/焰兵长/其他
场所	焰兵根域
通关后报酬	1000P
通关后经验值	175
通关后确定报酬	红矿石×1/红玉×1/ドンギウムG×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/受到伤害在100以内

任务攻略 虽然任务中有AK出现，但主要敌人还是焰兵，因此以机枪出战。前面都是杂兵，随便对付就行。进入敌人的大本营后，会出现VS机甲，由于场地比较狭小，因此在回避时要特别小心，尤其是火箭弹非常快速，一定要时刻注意绕背。击破VS后开启数据柱再继续前进。打开几扇门后会出现ボルドンゴ，即炎属性穿山甲。它比起原种多了一种特性，攻击打在非尾巴上的核心处，就会反弹在地上散布出火圈，踩上去1秒以上就会产生炎上状态。基本打法不变，轻松解决掉。接着就进入区域二。

区域二开启数据柱后继续向前，中途没有什么难点，不断解决守门杂兵并开门前进，注意回收素材，来到最深处的平台就会遇到BOSS焰兵长。他骑在原种穿山甲上面发射机枪，而且滚动攻击不会撞到墙壁而停下来，而是会继续四处旋转。不过这个BOSS其实非常好对付。首先攻击穿山甲上的焰兵长，将其击晕，这样一段时间内机枪就无法使用，而且穿山甲的滚动也不会持续那么长时间，然后一直攻击穿山甲的弱点就行了。滚动的时候自己退到版边放必杀技，那家伙就会乖乖过来吃的。面对如此不堪一击的BOSS，根本就不需要特意为他换上镭射枪。

本任务最容易大量损失体力的地方，就是前期的对VS战。通关后再来挑战的话，建议副武器换上炎属性的“ホ-ミングミサイル”，利用掩体与其周旋，一直保持中距离，同样是谨慎为主。宁可不绕背慢慢打，也不要冒着风险去近身。

怒れるアイツに……

目的	阻止オ-ガント的暴走
敌	オ-ガント
场所	溶岩流地带
通关后报酬	4000P
通关后经验值	175
通关后确定报酬	红矿石×1/红玉×1/オ-ガントの角×1
撤退条件	闪耀号被击坠3次
特殊条件	搭乘闪耀号出击！
通关后挑战规则	完成任务/不被击坠

任务攻略 第一次搭乘闪耀号进行空中战。左滑杆上下代表上升和下降，左右代表旋回。一开始BOSS会散布弹幕，要操控闪耀号躲开这些弹幕，火柱必须进行躲避，红色的球虽然可以用近身攻击打飞，不过打落熔岩后会出现新的火柱，所以还是以回避为主。接下来会绕到BOSS的左侧，闪避激光的同时，将飞过来的黑球用近身攻击反弹回去对其造成伤害（另外用副武器也能对其造成伤害）。破坏三门炮台后，再次被加速的BOSS甩到后方，面对大量弹幕。渡过这一波后，绕到BOSS的右侧。除了跟左侧一样的攻击外，BOSS身上的主炮还会进行扫射，闪耀号在攻击到来前会进行提示，按照它提示的方向进行回避。这次除了侧面的三门炮台外，还加上主炮要破坏。炮台全部破坏之后BOSS会潜入熔岩中，每次跃出熔岩攻击时，会露出头上的角，那就是攻击目标。不过它从熔岩中跃出时有攻击判定，要注意观察熔岩的动静。等它完全跃出后，移动到角的前方可以用近身格斗输出三轮，然后注意回避它的冲撞，反复几次就能完成任务了。



回到基地大厅与关键人物缇琪对话，来到开发室中，右侧有素材“金块（特大）”可以拾取。与闪耀号对话，驾驶其出击阻止オ-ガント。

回到基地后，再次接到召集通知。与教官室的关键人物里根教官对话，接受讨伐焰兵首领的任务。





EP4 Awakening KIRAKIRA

旅立ちのオレたち

奉局长命令的特务部队アカデミ－ズ出动并开始攻击先驱者基地的同伴。剧情之后立刻开始逃脱任务。

オレたちの立つ场所

目的	逃离先驱者基地
敌	アカデミ－ズ/サイクロプス
场所	アドバンス侵入路
通关后报酬	800P
通关后经验值	175
通关后确定报酬	紫矿石×1/紫玉×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/受到伤害在100以内

任务攻略 先来到基地入口处的红色指示处，进入地下通路后才会正式开始战斗。这次任务主武器强制为“ハンドガン”，并且无法使用喷射机，不过好在同时出现的敌人也不多，如果能熟练运用会心一击，将事半功倍。一路开门前进，利用掩体与敌人作战。在最后一波守卫中会出现重装步兵，老规矩第一时间用必杀技轰杀掉。任务完成后，在以后的任务中也可以使用手枪了。（谁这么自虐啊……）

自由行动开始后转移到边境基地，追加VR任务，交换所追加BGM《初めての气持ち》和《插入歌No.3》，以及缇琪的服装“水着”。移动两个场景后，发生剧情，特务部队前来袭击边境基地。前往讲义室与关键人物戴安娜教官对话，获得武器“ホ－ミングミサイル”，接受防卫任务。

迫りくる魔手

目的	全灭敌人
敌	アカデミ－ズ/サイクロプス
场所	御神木
通关后报酬	1250P
通关后经验值	175
通关后确定报酬	翠矿石×1
撤退条件	布兰3次强制归还/大门被破坏
特殊条件	ホ－ミングミサイル强制装备
通关后挑战规则	完成任务/大门受到伤害不超过25%

任务攻略 第一场设施防卫战，要在限定的敌人数量下保护大门的耐久值。前期没有什么难点，开场趁敌人还没有摆好阵势前先去将右侧的数据柱开启，击破敌人后储存的必杀也不要用掉。第一波敌人扛过去以后，第二波敌人的先锋是サイクロプス，趁此先去回收地上的两个素材。当敌人提示投入重装步兵时，会出现三个群聚的重装步兵，此时冲上去一个必杀打掉大半血，然后将残血的敌人收拾掉，任务完成。

回到基地，与保健室的关键人物戴安娜教官对话，接受任务。

スプリマトウムの予兆

目的	调查スプリマトウム
敌	ジェネッサ/トライリッド/コルドンゴ/ボルドンゴ/エイクリッドX
场所	砂漠の巣
通关后报酬	1000P
通关后经验值	175
通关后确定报酬	翠矿石×1/翠玉×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/受到伤害在100以内

任务攻略 带上炎属性武器。击破第一波杂兵后，来到一个平台处，冰和炎属性的穿山甲会同时出现，让同伴牵制住一只，玩家自己趁机击破另一只再去汇合。最后跳下平台解决一只エイクリッドX，打法和以前一样瞄准头部。

回到基地靠近茱莉和缇琪等同伴发生剧情，前往讲义室与关键人物戴安娜教官对话，接受任务出击。

バック・トウ・ベ–シック

目的	全灭敌人
敌	アカデミ–ズ/サイクロプス/トライシ–ド
场所	アドバンス侵入路
通关后报酬	1000P
通关后经验值	175
通关后确定报酬	紫矿石×1/紫玉×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/受到伤害在100以内

任务攻略 开门之后的第一个房间里，第二波刷出来的敌人中有重装步兵两个，先用必杀技解决一个，另一个可以利用中央的掩体周旋。全灭敌人后继续前进，与投靠了アカデミ–ズ的克里斯见面后，会有一场VS战，而且对方还多出了一招用两手向正前方发射雷刃的招式。不过起手动作太明显，只能成为会心一击的靶子。另外的冲撞和大范围雷电直线攻击都有明显的起手式，不足为惧。

想要完成挑战规则，本任务就要打得谨慎一些。副武器推荐卫星炮“デスブリンガ–”，将其与必杀技配合快速歼灭前期的重装步兵。门前的大量サイクロプス也用必杀技一次性歼灭来得安全。VS战以掩体周旋，注意回避其冲撞和大范围雷电攻击，导弹有些难缠，即使进行回避也有可能中个一两发，只能尽量依靠掩体阻挡，加上一点点运气了。

剧情后前往大厅与リセ对话，用礼物“ファンクラブ会报[T]”交换到礼物“かっこいいアクセサリ–”。回到教官室，与关键人物沃尔塔教官对话，接受克里斯的单挑。

フレンズ・アゲイン

目的	击倒克里斯
敌	克里斯
场所	决斗场
通关后报酬	1250P
通关后经验值	200
通关后确定报酬	紫矿石×1/紫玉×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/受到伤害在100以内

任务攻略 克里斯会在场地上制造出爆炸地带，然后再进行高速的镭射射击。他在地面的时候，用火力强行压制，但是不要靠太近，否则他的高速格斗不好回避。体力下降1/3后，会在高台之间转移，制造出爆炸后进行高速射击，时机非常明显，用会心一击来对抗。在高台上待一会儿后他又会回到地面，如此循环。想要降低伤害的话，地面一直保持中距离，不要让他靠近施展格斗攻击。等他上高台后，以高威力的卫星炮“デスブリンガ–”来进行瞬间最大输出，务求速战速决。

回到基地讲义室，与关键人物克里斯对话，获得设计图“プラズマキャノン”，礼物“强化集束パ–ツ”，以及克里斯的情报。离开讲义室会有VR任务追加的通知，同时收到マックス的任务邀请邮件。前往VR大厅与マックス对话，接受任务“ボルクラッティス讨伐”（攻略方法见后文VR任务部分）。任务完成后获得素材“翠玉”。回到大厅会接到紧急召唤，前往咖啡店，与ユナ对话后追加料理“ユナスペシャルバ–ガ–”，然后前往教官室，与关键人物沃尔塔教官对话，参加夺还任务。

ロ–ド・オブ・テック

目的	全灭敌人
敌	シドセパイア/セパイア/ウンディ–ブ/ライドンゴ/ライガルドロック
场所	雪山通路
通关后报酬	1000P
通关后经验值	175
通关后确定报酬	紫矿石×1/紫玉×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/7分30秒内完成任务

任务攻略 大量雷属性AK，因此副武器建议用炎属性。一开始出现两只ライドンゴ，即雷属性穿山甲，比起原种多了一招全身放电，范围差不多比它的身体大一圈，出招前会看到一个愤怒标识。打法和以前的穿山甲倒是没有本质变化。解决掉之后不要忘了开启数据柱回收素材。接下来跳下平台，清除杂兵后出现雷属性的ライガルドロック，将原种的地面隆起攻击换成了大范围随机落雷，前方的吐石头也换成了五连发的雷属性散弹，不过打法同样没有本质变化。击破之后同样开启数据柱回收素材。到达区域二后面对BOSSウンディ–ブ，单挑大蚯蚓完全无压力。

回到基地，进入教官室发生剧情，开始对技术基地进行正式夺还。

夺还テックベース

目的	全灭敌人
敌	アカデミーズ/ターンテーブル/トライシード
场所	テック秘密通路
通关后报酬	1250P
通关后经验值	175
通关后确定报酬	黄矿石×1/黄玉×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/6分40秒内完成任务

任务攻略 几乎每一组防守阵容都会配置有一个重装步兵，全部用必杀解决掉，不用吝啬。与第4防卫队交战时，会有一门机枪炮台，火力可观，不过站在左侧有个死角，它的炮火射不过来。炮台打掉后的位置有个素材，不要错过了。BOSS是之前可以放雷刃的VS，实在是太弱了，一发必杀就可以轰至残血……

自由行动开始后收到邮件，教官室右下角可以拾取素材“金块（特々大）”；先回到大厅，与ティアラ对话获得素材“金块（中）”；进入开发室，与サージュ对话寻找项链，进入讲义室与ザッキー对话，然后返回与サージュ对话，在大厅侧面的楼梯爬到顶端可以拾取到礼物“ジュリイのブロマイド”，交给讲义室的ザッキー后获得礼物“サージュのペンダント”，然后交给サージュ就可以获得设计图“フレイムランチャー”；前往讲义室，与リー对话获得礼物“战技大会ハンドタオル”；与



メロ对话获得素材“金块（小）”；和ロゼ对话得到礼物“ペアリング”；和アイン对话获得礼物“マテリアルX”，交换所追加アイン的服装“水着”；和ベル对话后要收集3个地图数据，前往技术基地教官室可以找到数据C，先驱者基地教官室找到数据A，边境基地保健室前找到数据B，之后再与ベル对话，接受任务。

あの钟を鸣らすのは……

目的	敲响砂漠教会的钟
敌	ジェネッサ/ボルセパイア/ライガルドロック/マックス/グランシード（マックス）
场所	砂漠教会
通关后报酬	1000P
通关后经验值	175
通关后确定报酬	黄矿石×1/黄玉×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/不跌倒

任务攻略 典型的LOVE LOVE任务……由于有雷属性的ライガルドロック，副武器选择炎属性会好打一点。击破ライガルドロック后，在上层桥梁的倒数第二个转弯处会出现几朵ジェネッサ，如果布兰冲得太快就会被包夹起来，并且它们会不断吐出自爆的ボルセパイア，因此要在这个转弯处停一下，再慢慢推过去。接下来是跟マックス的BOSS战，肉身根本不堪一击，召唤出VS也毫无难度，一直绕背就行了。

但是想要不跌倒的话，本任务有两个难点：一个是在ライガルドロック处，它的雷电属性球比较难以回避，而且中了前面第一发后必中第二发，还会因为麻痹而无法受身，因此建议用卫星炮“デスブリンガー”配合必杀技将其快速解决掉。第二个难点就是最后的VS战，选择“デスブリンガー”做副武器的情况下，面对灵活的VS就有些不好用，因此这里就要保持中距离慢慢以主武器磨血，让自身的失误降到最低，耐心地打。

任务完成后获得ベル的情报，交换所追加ベル的服装“ジャージ”和“ジャージ（太）”；前往开发室，与サージュ对话获得礼物“サージュの发留め”，交换所追加サージュ的服装“ジャージ（メガネなし）”、“水着（メガネなし）”和“水着”；接着前往先驱者基地，与大厅的サラ对话获得礼物“水晶石のお守り”；前往讲义室，与ミシェル对话，用礼物“ペアリング”换到礼物“ミシェルのノート”。

以上支线完成后，回到技术基地教官室，与关键人物里根教官对话，接受任务。

秘密基地

目的	到达基地最深处
敌	アカデミーズ/グランシード/サイクロプス
场所	发电施设
通关后报酬	1250P
通关后经验值	200
通关后确定报酬	红矿石×1/红玉×1/アカデミーズ制强化弹×1/ボルトライブ×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/受到伤害在100以内

任务攻略 本任务要求在5分钟以内到达最深处。开场趁还未开始计时前，先启动数据柱，然后多杀几个杂兵。进入大门后面对VS直接必杀技招呼，不要留手。只要顺利，一般能在还剩一分半的时候压制最深处。然后茱莉会开始解锁，你们都懂的，防卫战又来了。敌人会从狭窄的通路上来，我方不用特意下去，直接在顶端迎击就行。最后一波敌兵会带来两个重装步兵，直接必杀处理掉。

如果是通关后回收挑战规则奖章，强烈建议副武器使用突破限界的“プラズマキャノン”，一开场看准位置就以贯通属性将高台上的敌人快速解决掉。最后的防卫战玩家甚至可以下到底层去对准入口狭窄的通道，利用其贯通属性轻松将敌人全部消灭在通道口处。

回到基地大厅，靠近W.I.Z发生剧情。前往教官室与关键人物里根教官对话。退回大厅后VR任务追加。前往讲义室与ベル对话获得礼物“手作りお果子”，交换所追加ベル的服装“水着”和“水着（太）”。前往边境基地讲义室，与マックス对话获得礼物“マッスルドリンク”，交换所追加マックス的服装“水着”。

做好所有准备后，回到技术基地教官室，与关键人物沃尔塔教官对话，就要出任务了。注意这次出发后是无法回到基地的，因此一定要将没完成的事都先完成。

オレたちだけの卒业式

目的	跨越必须跨越的难关
敌	ウォルター/ディアナ/リーガン
场所	テック校庭
通关后报酬	4500P
通关后经验值	200
通关后确定报酬	黄矿石×1/黄玉×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/不跌倒

任务攻略 不断攻击里根教官教官就能轻松全程压制，等他们发生剧情后会使出一发EX-T Resonance，



注意闪开。此后也会瞬移使出这招，左右回避就行了。等T-ENG槽突破限界后发生剧情，按下屏的蓝色按钮发动协力必杀技EX-T Resonance，完成任务。



EP5 GINGIRA Good-bye!

流星の二人

自由行动开始后，开发室有素材“金块（特々大）”，讲义室有素材“金块（特々大）”和“金块（特大），大厅有素材“金块（特々大）”，教官室有素材“金块（特々大）”可以拾取。做好最后的出战准备（改造、料理或者VR训练），然后与大厅的关键人物缇琪和克里斯对话，开始最后的三连任务。

クイック・スターズ

目的	击倒拉贝尔
敌	ラヴェル
场所	メビウスシステム
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/受到伤害在100以内

任务攻略 本任务只有BOSS战。注意副武器射程决不能低于8m，否则会很难攻击到BOSS。拉贝尔会张开蓝色防护罩，我方无法伤他分毫。首先要不断回避他的攻击，他的导弹撞到墙上后会掉落T-ENG，回收至T-ENG槽突破限界，使用协力必杀技即可破坏防护罩。然后不断围攻就行了，BOSS的所有攻击都很容易就能发动会心一击。注意，本任务无法发动开场必杀槽全满的料理效果。另外想要将伤害控制在100以内的话，副武器选用卫星炮“デスブリンガ–”，速战速决即可。

トゥー・マッチ・ペイン

目的	击倒ゼニス
敌	ゼニス
场所	メビウスシステム
撤退条件	闪耀号被击坠3次
特殊条件	搭乘闪耀号出击!
通关后挑战规则	完成任务/不被击坠

任务攻略 ゼニス的攻击方式主要分为射击、地面冲击波、突进攻击与撞击。其中地面冲击波中了以后会长时间麻痹，必须赶紧解除，之后BOSS必定会进行突进攻击或撞击当中的一种。撞击速度非常快，BOSS身上缠绕着黑气，必须回避，撞击之前会有往后小跳一样的动作，可以用这个分辨。而突进攻击是机体飞过来，闪耀号可以用近身攻击反击，之后像锚攻击一样连打A键，赢过对手即可造成伤害。半血以后BOSS会释放浮游炮，可以先行击落。对付这个BOSS，基本战术就是在中距离射击，确认用副武器打出硬直后再冲上去格斗，而且最好是用只有三下的冲刺格斗，一般的格斗在威力最大的一下使出前，就会被瞬移逃开。

シャイニング・ラバーズ

目的	破坏ゴホンユビ
敌	ゴホンユビ
场所	–
撤退条件	闪耀号被击坠3次
特殊条件	搭乘闪耀号出击!
通关后挑战规则	完成任务/受到伤害次数不超过5次

任务攻略 第一阶段闪耀号会自动靠近BOSS，因此玩家专心回避或破坏飞来的障碍物，全程连打A键格斗就能达成无伤。剧情之后进入第二阶段，一边回避敌人的攻击，一边回收残留的T-ENG，当必杀槽满后就发动必杀技。两次必杀技后就会发生剧情，最后连打A键，然后触摸下屏发动EX-T Resonance，任务完成。注意第二阶段中网状的光线攻击比较麻烦，一定要好好确认其空隙所在。

至此游戏故事全部结束，EP6为通关后要素。

EP6 Eternal Sun-set!

梦见る放课后

※通关后特典：

VR线下大厅解放玩家形象变更机能，获得罗伦斯和赛露卡的VR形象；交换所追加“スペシャル衣装”；W.I.Z菜单中追加“ミッションログ”选项。

通关后读取通关存档即可进入本章。与先驱者基地大厅的缇琪对话。然后去教官室与沃尔塔教官对话，获得武器“プラズマブレイド”，追加教官特别VR任务“プラズマブレイド特训”，完成后向沃尔塔教官汇报，获得他的情报。

接着前往边境基地大厅，与缇琪对话。然后与戴安娜教官对话，接受寻找“生き字引き”的委托。再与旁边床上躺着的NEVEC兵对话，交换所追加新服装。

前往技术基地开发室，与缇琪对话。然后与一旁的サ–ジュ对话，选择“かけた方がいい！”则回到戴眼镜的外表，选择“今のまま！”则保持不戴眼镜的外表。前往讲义室与ベル对话，选择“う～ん”则变瘦，选择“おっおう！”则保持胖体型。前往秘密研究所，按照红贼→卢安→红贼的顺序对话，交换所追加新服装，然后与おっちゃん对话，获得设计图“デスブリンガ–”以及礼物“谜のデ–タB”（可以再次对话，交换到目前所有副武器的限界突破素材）。接下来前往教官室，与里根教官对话会开始知识测验，10题全对的话追加教官特别VR任务“テックベ–ス编入试验”（完成后向里根教官汇报，获得他的情报）。问题与答案见下表。顺便一说虽然秒表的声音一直在响，但其实没有时间限制。

问题	答案
アドバンスベ–ス讲义室の铜像は	アカデミ–创设者
ウォルタ–とディアナが以前所属していた部队	スタ–ダストボトムズ
巨大AKウンディ–ブのコアの数は	13个
グヴァンテたオ–ガントなどの巨大なAKの事	カテゴリ–G
击破数竞争训练においてルアンの过去の最高击破数	18体
テックの开发室でホログラム化されている武器	ショットガン
ハニ–バニ––が暴走したのはジュリィの何が	EX–T
フロンティアベ–スの研究对象となっているAK	セパイア
ボルクラッテイスに对して效果的な属性を持った武器は	フリ–ズガン
雪族语で「イエゲラ」の意味	しずまれ

回到先驱者基地的大厅，与缇琪对话。然后与咖啡店的老板娘对话，获得礼物“谜のデ–タA”。再次前往边境基地与戴安娜教官对话，追加教官特别VR任务“过酷なAK战”。完成后向戴安娜教官汇报，获得她的情报。将三个教官特别VR任务完成并报告后（攻略见后文VR任务部分），会收到W.I.Z的邮件，前往VR大厅与最小的W.I.Z妹妹γ对话，她委托玩家一起进行任务“电脑娘は海の梦を见るか”。

电脑娘は海の梦を见るか（上级）

目的	全灭AK
敌	ジェネッサ/シドセパイア/トライリッド/エイクリッドX/コルドンゴ
场所	パイプライン岛
通关后报酬	2000P
通关后经验值	1750
通关后确定报酬	–
撤退条件	时间结束/玩家3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/受到伤害在100以内

任务攻略 由于有100伤害以内的挑战规则，所以尽量不要跟BOSS周旋，带上高威力炎属性武器（单发火箭筒什么的）吧。第一波敌人是冰穿山甲和花型AK一起出现，这里比较容易掉血，注意先清理自爆小飞机，然后再收拾花。解决冰穿山甲后会有エイクリッドX。这里注意它的冲撞还是不容易受伤的。



任务完成后会得到W.I.Z γ的情报。接着完成任意任务后，会受到W.I.Z二姐β的邮件，再次前往VR大厅与她对话，接到委托任务“地图にない风景”。

地图にない风景（上级）

目的	全灭敌人
敌	シドセパイア/ボルセパイア/红贼/クラッティス/ボルクラッティス/其他
场所	大冰原
通关后报酬	2000P
通关后经验值	1750
通关后确定报酬	–
撤退条件	时间结束/玩家3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/使用必杀技3次以上

任务攻略 重头戏是炎属性螳螂，因此带上冰属性武器会好打很多。第一波打AK存个必杀，第二波和第三波红贼都有重装步兵，必杀直接杀掉。最后的区域会依次出现一只原种螳螂和一只炎螳螂，先收拾掉周围的杂兵再慢慢按顺序料理掉。任务完成的提示出现后，前往红色指示处。

任务完成后回到VR大厅，与她们对话会得到W.I.Z β和W.I.Z α的情报。至此，所有的流程任务就告一段落了。

VR任务



调查W.I.Z后可以进行VR任务的挑战，相当于自由任务赚取经验、点数和素材。这里也是获得挑战奖章的主要地方。完美完成的任务（获得所有挑战奖章）会有金色的标识，非完美的任务则带有银色标识。另外改造武器所需要的结晶类素材，一般在VR任务中才打得出来。游戏中偶尔会用同伴寄邮件来邀请参加VR任务，他们给的报酬都是稀有的结晶类素材，因此尽量都去参加。

EP1 FirstStarShootingStar!

一番星流れ星

フラッグ夺还战

目的	启动所有的旗帜
敌	アドバンス训练队员
场所	アドバンス训练场
报酬	400P
经验值	200
确定报酬	紫矿石×1/紫玉×1
撤退条件	时间结束/玩家3次强制归还
特殊条件	–
挑战规则	完成任务/无强制归还/受到伤害在50以下

任务攻略 旗帜共有三个，每启动一个后该区域的敌人会全部瞬间被击破，然后前往下一区域。该任务惟一需要注意的就是挑战规则中“受到伤害在50以下”，因此以消灭敌人为第一目的，旗帜可以慢慢启动。

ドンゴ讨伐

目的	击倒ドンゴ
敌	ジエネッサ/セパイア/ドンゴ
场所	大冰原
报酬	400P
经验值	200
确定报酬	紫矿石×1/紫玉×1
撤退条件	玩家3次强制归还
特殊条件	–
挑战规则	完成任务/受到伤害在100以下/使用2次锚攻击

任务攻略 任务一开始就会出现一只穿山甲ドンゴ，在它滚动时从侧面攻击它造成倒地即可使用锚攻击。击破后来到第二个区域，穿山甲会和其余杂兵一同出现。其中花型AK会出现两朵，优先将其击破然后专心对付穿山甲即可。

上级训练1（上级）

目的	全灭AK
敌	ジエネッサ/セパイア/ドンゴ
场所	雪溪谷
报酬	600P
经验值	500
确定报酬	紫矿石×1/紫玉×1
撤退条件	玩家3次强制归还
特殊条件	–
挑战规则	完成任务/使用2次必杀技/无强制归还

任务攻略 一开始会有一只穿山甲。将其体力打下一半后，会出现花型AK和另一只穿山甲增援。首先清理花型AK加满必杀槽，然后用锚攻击让穿山甲倒地后就以必杀技轰。对付两只穿山甲的方法依旧是将其锁定在视野内，各个击破。

EP2 KIRAKIRA Rendezvous

出逢いはスノ-・モ-ション

素早く敌を倒せ!

目的	限定时间内消灭10个以上敌人
敌	红贼
场所	アドバンス训练场
报酬	600P
经验值	250
确定报酬	紫矿石×1/紫玉×1
撤退条件	玩家3次强制归还
特殊条件	击倒敌人越多评价越高
挑战规则	完成任务/使用3次以上必杀技/击倒30个敌人

任务攻略 建议先换上必杀技“EX–T Blust メテオ”以及雷属性武器。战斗基本上在三个区域进行，熟悉地形快速往返，然后以必杀技解决群聚起来的敌人是关键。

林者讨伐

目的	限定时间内全灭敌人
敌	林者/サイクロプス
场所	洋上プラント
报酬	600P
经验值	250
确定报酬	苍矿石×1/苍玉×1
撤退条件	时间结束/玩家3次强制归还
特殊条件	–
挑战规则	完成任务/残余时间1分钟以上完成任务/无强制归还

任务攻略 建议先换上必杀技“EX–T Blust ヴォルカ”。本任务是区域制，全灭一个区域的敌人后打开机关前往下一个区域，并增加1分钟的时限。第二个区域有一个重装步兵，可以利用他的机枪发动会心一击，安全一点就依靠掩体打。第四个区域有两个重装步兵，等他们聚集过来时发动必杀技就能一网打尽。

フラッグ防卫战

目的	限定时间内守护旗帜
敌	NEVEC兵
场所	洋上プラント
报酬	600P
经验值	250
确定报酬	苍矿石×1/苍玉×1
撤退条件	旗帜被夺走/玩家3次强制归还
特殊条件	–
挑战规则	完成任务/击倒12个以上的敌人/一次也不跌倒

任务攻略 要守护的旗帜只有一个，以其为中心行动就行了。前期杀杂兵积累必杀槽，中期会出现一个重装步兵，直接零距离用必杀轰掉，免得被他打翻在地。最后时刻会再次出现一个重装步兵，不过他不会去夺旗，所以无视他，注意消灭其余杂兵就好。

ガルドロック讨伐

目的	击破ガルドロック
敌	ジエネッサ/セパイア/レイビ–/ガルドロック
场所	雪街废墟
报酬	600P
经验值	250
确定报酬	紫矿石×1/紫玉×1
撤退条件	玩家3次强制归还
特殊条件	–
挑战规则	完成任务/使用2次以上必杀技/跌倒不得超过2次

任务攻略 在一个平地里先消灭ジエネッサ和セパイア，再消灭大量レイビ–，最后击倒ガルドロック。注意ガルドロック的所有攻击都会造成跌倒，因此被击倒要立刻受身，完成挑战规则方面的要求。



上级训练 2-1（上级）

目的	全灭敌人
敌	ジェネッサ/シドセパイア/セパイア/红贼/サイクロプス/ドンゴ
场所	大冰原
报酬	800P
经验值	600
确定报酬	紫矿石×2/紫玉×2
撤退条件	玩家3次强制归还
特殊条件	–
挑战规则	完成任务/必杀技击倒5个敌人/无强制归还

任务攻略 由于要求必杀技的击倒数量，因此换上大范围的"EX-T Blust メテオ"。开场就会出现穿山甲和大量AK杂兵，建议让同伴拖住穿山甲，玩家去击破花型AK。全灭敌人后从红色指示处来到区域二，这里会出现大量红贼，其中更有重装步兵，注意利用掩体战斗火力。由于必杀技要用来赚杀敌数，所以不要吝啬，一有就对着杂兵放吧。本任务完成后追加任务"上级训练2-2（上级）"。



上级训练 2-2（上级）

目的	全灭AK
敌	ジェネッサ/シドセパイア/セパイア/レイビー/ガルドロック/ドンゴ
场所	林者砦
报酬	800P
经验值	600
确定报酬	翠矿石×1/翠玉×1/苍矿石×1/苍玉×1
撤退条件	玩家3次强制归还
特殊条件	–
挑战规则	完成任务/使用2次以上锚攻击/无强制归还

任务攻略 开场就是大量中型蜘蛛AK、花型AK和小蜘蛛AK的组合，以清理花型AK为优先。全灭之后从红色指示处来到区域二，消灭一波蜜蜂后，ガルドロック会跟着蜜蜂一起出现。如果清理蜜蜂就会被ガルドロック偷袭，因此将注意力放在ガルドロック身上，同伴自然会清理蜜蜂。这里至少先对其用掉一次锚攻击。消灭ガルドロック后穿山甲马上就会出现，不过没有杂兵干扰，单挑它问题不大。



EP3 GIRAGIRA Starting Over

はじめての気持ち

クラッテイス讨伐

目的	击倒クラッテイス
敌	ジェネッサ/トライリッド/ライジエロン/クラッテイス
场所	御神木
报酬	800P
经验值	300
确定报酬	翠矿石×1/翠玉×1
撤退条件	玩家3次强制归还
特殊条件	–
挑战规则	完成任务/使用1次锚攻击/受伤50以下

任务攻略 开场清理大量的トライリッド和ジェネッサ，回收T-ENG。螳螂AKクラッテイス出现后，先赶紧避开，让它去追同伴，自己则去清理场上的トライリッド和ジェネッサ。干扰消除后，直接对准螳螂放必杀技，不出意外的话应该可以直接撩翻在地，发动锚攻击，然后对准弱点输出，就能完成任务。后期出现的水母基本不用管。这个任务打得好的话无伤也不在话下。

エイクリッドX讨伐

目的	击倒エイクリッドX
敌	ジェネッサ/トライリッド/エイクリッドX/コルドンゴ
场所	パイプライン岛
报酬	800P
经验值	300
确定报酬	翠矿石×1/翠玉×1
撤退条件	玩家3次强制归还
特殊条件	–
挑战规则	完成任务/使用3次以上锚攻击/使用2次以上必杀技

任务攻略 记得带上炎属性副武器来对付BOSS。一开始要对付ジェネッサ、トライリッド和コルドンゴ的组合，在这里可以先赚取三次锚攻击（其实两次就够了）。击破穿山甲后，エイクリッドX会紧接着出现，利用它放出的能量弹来进行会心一击，将它打至气绝后，利用锚攻击让它露出弱点，然后必杀技伺候。

ウンディープ讨伐

目的	击倒ウンディープ
敌	ウンディープ幼体/レイビー/ウンディープ
场所	大会会场
报酬	800P
经验值	300
确定报酬	黄矿石×1/黄玉×1
撤退条件	玩家3次强制归还
特殊条件	–
挑战规则	完成任务/使用2次以上锚攻击/受伤害100以内

任务攻略 第一波敌人是小蚯蚓，第二波敌人是小蚯蚓+蜜蜂，虽然都不难对付，但是考虑到挑战规则的话，就要尽量先灭掉蜜蜂，减少不必要的伤害。成体蚯蚓的打法跟以前完全一样，但是要使用两次锚攻击的话，就得注意输出不要太快，否则BOSS可能撑不到第二次。

上级训练 3-1（上级）

目的	全灭敌人
敌	ジェネッサ/セパイア/レイビー/林者/サイクロプス/コルドンゴ
场所	林者神殿
报酬	1000P
经验值	700
确定报酬	翠矿石×2/翠玉×2
撤退条件	玩家3次强制归还
特殊条件	–
挑战规则	完成任务/不使用必杀技/无强制归还

任务攻略 本任务的重头戏是与冰属性穿山甲的战斗，因此一定要带上雷属性的副武器，以便快速攻击弱点。这是分三个区域的任务。第一区域是冰属性穿山甲和蜜蜂的组合，蜜蜂一共两波，先全部消灭之后就可以专心对付穿山甲了。消灭之后进入第二个区域，一般的杂兵不在话下，要注意最后一波出现的两个重装步兵，活用会心一击对其机枪攻击进行反击是关键。第三个区域则是ジェネッサ、シドセパイア和コルドンゴ的组合，建议先收拾ジェネッサ和シドセパイア，最后慢慢打穿山甲。当穿山甲体力下降到30%时，会出现一只コルドンゴ进行增援。建议此时拉开距离，引诱重伤的那只穿山甲过来，让同伴拖住另外一只，自己赶快将其解决掉，再去增援。由于本任务难度比较高，因此后两个挑战规则可以分两次完成。本任务完成后追加任务"上级训练3-2（上级）"。



上级训练 3-2（上级）

目的	全灭敌人
敌	ジェネッサ/シドセパイア/ライジエロン/レイビー/エイクリッドX/クラッテイス
场所	雪溪谷
报酬	1000P
经验值	700
确定报酬	紫矿石×2/紫玉×2
撤退条件	玩家3次强制归还
特殊条件	–
挑战规则	完成任务/使用锚攻击三次以上/无强制归还

任务攻略 本任务请务必带上炎属性副武器，队友也尽可能全部换成炎属性。同样是分三个区域的任务。第一区域是螳螂、花和中型蜘蛛。老规矩先全灭杂兵，蓄满必杀后直接对着螳螂来一发，然后锚攻击一次，再集中火力就能搞定。第二区域首先是エイクリッドX和ライジエロン的组合，这里要不惜一切代价先搞定水母，因为它们会吞噬地上的T-ENG，妨碍我方的回复。记住最后一击一定要以炎属性攻击完成。水母消灭后会出现蜜蜂レイビー，这里可以先集中精神对付エイクリッドX，利用它放出的能量弹来进行会心一击，将它打至气绝后，利用锚攻击让它露出弱点，然后必杀技伺候。周边的蜜蜂可以用来回复体力和必杀槽。

上级训练 4（上级）

目的	全灭敌人
敌	红贼/林者/サイクロプス
场所	砂街
报酬	1000P
经验值	700
确定报酬	黄矿石×1/黄玉×1
撤退条件	玩家3次强制归还
特殊条件	–
挑战规则	完成任务/无强制归还/使用必杀技击倒8个以上敌人

任务攻略 由于敌人是冰属性和雷属性，因此建议副武器选择雷属性，可以克制红贼，也不会被林者克制。本任务只有一个区域。每次出现的敌人量都也很大，攻击时时刻注意保持移动，各个击破。第一波都是杂兵，一开始不要乱动，等他们分散后再击破。第二波在楼梯上会有一个重装步兵，赶紧找到并用必杀技干掉。第三波有很多サイクロプス，用它们来累积必杀槽。然后在第四波出现前赶到区域下方的平台处。第四波会在平台刷新两个重装步兵，第一时间以必杀技打掉，否则会很难对付。第五波会现在平台下面刷出一个杂兵，稍等一会儿就会在楼梯上刷出两个重装步兵，同样第一时间以必杀技打掉。

EP4 Awakening KIRAKIRA

旅立ちのオレたち

ボルドンゴ讨伐

目的	击倒ボルドンゴ
敌	ジェネッサ/セパイア/ボルジエロン/ボルセパイア/ライジエロン/ボルドンゴ
场所	火山废道
报酬	1000P
经验值	350
确定报酬	红矿石×1/红玉×1
撤退条件	玩家3次强制归还
特殊条件	–
挑战规则	完成任务/打出10 COMBO/跌倒次数不超过2次

任务攻略 由于BOSS是炎属性，而且有两只，再加上雷属性水母的自爆不会引起跌倒，因此推荐以冰属性参战。第一波敌人中就有炎和雷两种属性的水母，总之优先靠近将其解决，记得用冰属性击破炎属性的那只。继续前进会看到墙上的花型AK，它吐出来的是吸收攻击后会自爆的ボルセパイア，一定要小心，用冰属性击破。下到雪地上就要面对BOSS，优先解决周围的花型AK，注意右侧的花型AK吐出的是自爆的ボルセパイア，可以利用这个AK快速刷COMBO，连续击破9只，最后解决花的本体就OK了。BOSS的打法是闪避它的滚动后，对尾巴的核心连续放出冰属性攻击，将其冻结后立刻用必杀技攻击。解决BOSS后，场上会出现两波双属性水母，注意回避雷属性水母的自爆。最后在剩下两只水母时，会出现第二只BOSS。优先解决水母后同样无压力。

ボルクラッティス讨伐

目的	击倒ボルクラッティス
敌	ジェネッサ/ボルセパイア/焰兵/ボルクラッティス
场所	焰兵根城
报酬	1000P
经验值	350
确定报酬	红矿石×1/红玉×1
撤退条件	玩家3次强制归还
特殊条件	–
挑战规则	完成任务/打出7 COMBO/使用3次以上必杀技

任务攻略 装备冰属性武器出战。一开始就是ジェネッサ和ボルセパイア的组合，可以在这里刷出7 COMBO的挑战规则。进门后的第二波敌人会有两个重装步兵，用必杀轰掉。接下来就是与ボルクラッティス单挑，没什么难度。

フラッグ夺还战 2限目

目的	启动所有的旗帜
敌	アカデミ-ズ/サイクロプス
场所	アドバンス侵入路
报酬	1000P
经验值	350
确定报酬	紫矿石×1/紫玉×1
撤退条件	时间结束/玩家3次强制归还
特殊条件	–
挑战规则	完成任务/剩余时间30秒以上完成任务/跌倒不超过2次

任务攻略 一共两面旗帜，敌人会用机枪或蓄力电磁炮来干扰。第一面旗帜的第三波守卫有重装步兵，务必在那之前启动旗帜。第二面旗帜的第三波守卫会出现重装步兵，必杀轰掉就好。只是通过任务本身的话不算难，但是要求快速的剩余时间30秒和要求谨慎的跌倒不超过2次难以同时达成，建议分两次完成。

强化エイクリッドX讨伐

目的	击倒强化エイクリッドX
敌	ウンディ-プ幼体/ジェネッサ/シドセパイア/ボルセパイア/エイクリッドX
场所	砂漠の骨
报酬	1000P
经验值	350
确定报酬	黄矿石×1/黄玉×1
撤退条件	时间结束/玩家3次强制归还
特殊条件	–
挑战规则	完成任务/使用锚攻击3次以上/使用必杀技3次以上

任务攻略 为了打BOSS方便还是带炎属性副武器吧。消灭第一波小蚯蚓后，エイクリッドX会立刻出现。与它对战中会出现两波援军，第一波是大量ウンディ-プ幼体，第二波是大量ジェネッサ。优先收拾这些杂兵再集中精神对付BOSS就行了。



ライドンゴ讨伐

目的	击倒ライドンゴ
敌	ジェネッサ/シドセパイア/ライドンゴ
场所	御神木
报酬	1000P
经验值	350
确定报酬	翠矿石×1/翠玉×1
撤退条件	时间结束/玩家3次强制归还
特殊条件	–
挑战规则	完成任务/使用必杀技击倒1个敌人/无伤

任务攻略 带上炎属性武器出战。本任务有个挑战规则要求无伤，倒也不是很难达成。一开始是ジェネッサ和シドセパイア封门，谨慎一点步步推进就好，千万要把必杀存下来。然后前后会各出现一只ライドンゴ，赶快把前面的引走，后面的交给队友，然后最后一击时用必杀速杀掉，期间多多注意另一只的动向。只剩一只以后就不难对付了。

ライガルドロック讨伐

目的	击倒ライガルドロック
敌	シドセパイア/ライガルドロック/ライドンゴ
场所	树海の巣
报酬	1000P
经验值	350
确定报酬	翠矿石×1/翠玉×1
撤退条件	时间结束/玩家3次强制归还
特殊条件	–
挑战规则	完成任务/使用锚攻击2次以上/跌倒不超过2次

任务攻略 也是比较简单的任务，一开始是シドセパイア和ライドンゴ的组合，优先解决シドセパイア，免得被它的攻击打至跌倒。打ライドンゴ谨慎一点也不会中招。最后ライガルドロック出现，为求安稳就不要对它的攻击发动会心一击了。雷属性攻击中了一次也只是麻痹，不会跌倒的。



上级训练 5-1（上级）

目的	全灭敌人
敌	ボルジェロン/焰兵/ボルドンゴ/ボルクラッティス/ウンディーブ/其他
场所	坑道
报酬	1250P
经验值	800
确定报酬	翠矿石×1/翠玉×1
撤退条件	玩家3次强制归还
特殊条件	–
挑战规则	完成任务/不使用必杀技/无强制归还

任务攻略 第一区域开场就是两只炎穿山甲，用冰属性武器打尾巴各个击破。第二区域会出现炎属性螳螂，周围还有几只炎属性水母，这里必须优先处理水母，在地图上观察螳螂的位置，始终与其保持距离。消灭掉水母后立刻出现蜜蜂，消灭掉蜜蜂后又立刻出现飞行机器，再次消灭后就终于能和BOSS单挑了。注意每次错攻击后，它都会进行火焰喷射。击破后进入第三个区域，面对大蚯蚓BOSS，而焰兵和一些飞行机器会不断增援，必须优先解决。第三波、也是最后一波增援的焰兵中会出现重装步兵两个，这也是本任务同时达成无强制归还和不使用必杀技最大的难点，理想状况是让同伴引走一个，但实在难以应付的话，不妨分两次达成吧（当然也有靠料理加攻击力这一邪道战术-_,-）。完成本任务后追加“上级训练5-2”。

上级训练 5-2（上级）

目的	限定时间内守护旗帜
敌	ジェネッサ/セパイア系/NEVEC兵/サイクロプス/クラッティス/ドンゴ
场所	パイプライン岛
报酬	1250P
经验值	800
确定报酬	苍矿石×1/苍玉×1
撤退条件	旗帜被夺走/玩家3次强制归还
特殊条件	–
挑战规则	完成任务/不使用必杀技/击倒敌人25个以上

任务攻略 非常难的一个任务。虽然只有一般的士兵会来插旗，但维护他们的火力真是非同小可。好在每次只需要保护一面旗帜算是制作人手下留情。攻克这个任务的绝对准则是：只将插旗的士兵视作对手，其余的敌人能不纠缠就不纠缠。而且最好是先用S/L大法刷出攻击力增加（大）的料理效果。主武器用杀人类速度快的机枪，副武器强烈推荐雷属性的“スタンGランチャ–”或是冰属性的“アイスGランチャ–”，火力不会被遮挡的同时，还能打出麻痹或冻结效果。以下的打法以不使用必杀技为标准，一般完成以后也能顺带完成击倒敌人25个以上。如果没有完成25人斩，那么就带上EX-T Blust ヴァン，再去挑战吧。

第一面旗帜的最大难关是第二波会出现两个重装步兵，要在如此凶猛的火力之下和如此狭窄的地形下将前来插旗的小兵推出去杀掉，是非常困难的。要点在于敌人出现的一瞬间，先锁定一个，一个喷射踢送出去，然后快速将其杀掉。然后立刻解除锁定赶回旗帜处，用喷射踢将正在插旗的士兵踢走，再用副武器追加攻击，消灭掉之后，还会再增援一波，就看玩家的临场发挥了。解决掉士兵后，剩下的时间就躲避重装步兵的攻击。

第二面旗帜来护航的是穿山甲，但是它并不能说是非常合格的人选，因为它巨大的体型和凶猛的攻击，有时候不仅能阻挡我方的救援，偶尔也会把插旗的小兵给挡住或打飞出去。因此一开始将右侧的士兵全部解决掉，然后将穿山甲引到旗帜处，挡住一部分士兵，玩家就趁机解决其余落单的士兵。如果有人开始插旗，就以喷射踢或副武器将其阻止。

第三面旗帜的护卫是大量花型AK和几个重装步兵，一开始立刻找到高台上的花把它打掉，这样压力会小一些。然后自己退到正面朝着入口的一边（背靠墙）的位置，锁定插旗兵，利用他们将旗帜作为优先目标这一设定，一旦看到差不多要靠近旗帜了，就放一发副武器的榴弹，全部炸成麻痹，然后一边开枪一边过去一脚踢走。当重装步兵出来之后，保持这个打法的同时还要随时注意重装步兵的动向，一旦看到他朝着自己举枪了，就把它锁定住，利用会心一击打出硬直来，然后趁此机会再用副武器打开群聚在旗帜旁的插旗兵。如此反复几轮，只要不被重装步兵扫翻在地，那么胜利就在眼前。

老实说这个任务非常看运气，即使失败多次也不要气馁。

上级训练 6（上级）

目的	限定时间内全灭敌人
敌	セパイア系/ボルジェロン/コルドンゴ/ドンゴ/ボルドンゴ/其他
场所	砂漠の巢
报酬	1250P
经验值	800
确定报酬	黄矿石×1/黄玉×1
撤退条件	玩家3次强制归还/时间结束
特殊条件	–
挑战规则	完成任务/剩余30秒以上完成任务/受伤不超过3次

任务攻略 强烈建议带冰属性副武器出战，不仅可以抑制炎水母的爆炸，还能对炎属性穿山甲造成高伤害。开场收拾掉身边的花和小蜘蛛，原种穿山甲就会自己过来了。将其消灭之后，第二波敌人是炎水母+冰穿山甲，先收拾掉炎水母，然后冰穿山甲看准了用必杀轰，弥补属性上的无效。这里时间比较紧，还会有自爆小虫的支援，一定要注意。最后一波就是炎穿山甲和蜜蜂的组合，先击破蜜蜂再来收拾炎穿山甲，回避它的滚动之后用冰属性副武器给它冻上，然后补一发必杀就能快速解决掉。想要轻松完成“剩余30秒以上完成任务”的话，不妨去刷个攻击提升大的料理效果。



上级训练 7-1（上级）

目的	击倒所有的セパイア
敌	ジェネッサ/セパイア全种
场所	砂漠の巢
报酬	1250P
经验值	800
确定报酬	黄矿石×1/黄玉×1
撤退条件	玩家3次强制归还
特殊条件	–
挑战规则	完成任务/击倒敌人超过50/必杀技击倒敌人超过20

任务攻略 任务本身没什么难度，不过挑战规则上要求刷杀敌数。因此副武器应当尽量选择攻击范围较小的，免得误伤了花型AK。不断击破花里吐出来的小蜘蛛类型AK，存必杀槽，然后往敌人多的地方放，考虑到范围和贯穿性，最好选择初期的EX-T Blust メテオ。本任务完成后，追加“上级训练 7-2（上级）”。



上级训练 7-2（上级）

目的	全灭AK
敌	エイクリッドX/ボルドンゴ/ライドンゴ/ライガルドロック/ボルクラッティス
场所	大会会场
报酬	1250P
经验值	800
确定报酬	黄矿石×3/黄玉×3
撤退条件	玩家3次强制归还
特殊条件	–
挑战规则	完成任务/无强制归还/必杀技使用7次以上

任务攻略 雷属性和炎属性的BOSS RUSH。当然建议使用炎属性的武器了。第一波敌人是炎螳螂和炎穿山甲，自己对付炎螳螂，让队友引走穿山甲。这样做的好处一是穿山甲攻击能力远低于螳螂，队友可以多存活一下，给自己留出足够单挑螳螂的时间，二是远距离下穿山甲只有滚动的招式，即使被夹攻也比较好躲闪。将其各个击破后，前往第二个区域。第二组BOSS组合是雷穿山甲和ライガルドロック，老规矩自己对付那个大个的，因为这次武器属性克制，所以打得比较轻松。第三个区域的BOSS是落单的エイクリッドX——你竟然敢一个人出来？



EP6 Eternal Sun-set!

梦见る放课后

プラズマブレイド特训（上级）

目的	全灭敌人
敌	ジェネッサ/シドセパイア/セパイア/红贼
场所	红贼砦
报酬	3000P
经验值	1750
确定报酬	–
撤退条件	玩家3次强制归还
特殊条件	プラズマブレイド强制装备
挑战规则	完成任务/无强制归还/跌倒不超过2次

任务攻略 沃尔塔教官任务。由于“プラズマブレイド”是近身战武器（根据与滑杆方向的组合出不同的招式），因此远程立回全靠主武器，最好选择对红贼有特效的机枪系。前两波敌人全部是红贼，想要完成挑战规则而觉得压力大的话可以放必杀，然后在之后出现的花型AK那里刷杂兵再次蓄满必杀槽。通过花型AK所在的通道后，红贼重装步兵会登场，用协力必杀技先轰掉就轻松了。



过酷なAK战（上级）

目的	全灭敌人
敌	セパイア系/ライジエロン/レイビ–/ボルクラッティス/ライドンゴ/其他
场所	树海の巢
报酬	3000P
经验值	1750
确定报酬	–
撤退条件	玩家3次强制归还
特殊条件	–
挑战规则	完成任务/无强制归还/必杀技击倒敌人10个以上

任务攻略 本战推荐带炎属性副武器。第一个区域会从花型AK中出现自爆的大蜘蛛，注意不要用炎属性攻击，为确保安全最好同伴也不要带炎属性的。第二个区域很多硬壳蜘蛛，而且还会不断从花型AK中补充，非常适合用来刷必杀技的击倒数。第三个区域有大量雷属性水母，这就是带炎属性武器的原因。第四个区域会出现炎螳螂、雷穿山甲和大量花，先解决杂兵，再以炎属性速杀穿山甲，最后收拾螳螂。



テックベース编入试验（上级）

目的	限定时间内全灭敌人
敌	テック训练队员
场所	砂街
报酬	3000P
经验值	1750
确定报酬	–
撤退条件	时间结束/玩家3次强制归还
特殊条件	–
挑战规则	完成任务/无强制归还/剩余时间30秒以上完成任务

任务攻略 拿着各种凶残武器的敌人，攻击力非常高，攻击意识也强。虽然任务本身好过，但剩余30秒的挑战要花点心思。建议用限界突破过的冰散弹枪，第一区域赶快解决敌人，存好协力必杀技。第二区域刚刚穿过洞口看见敌人（连锁定都不需要）就来一发，应该可以解决4个敌人。然后剩余的敌人会聚集在一个角落里，这里虽然会伤点体力，但还是建议强硬地冲上去用散弹枪一个一个打倒。第三个区域一开始就往平台下方移动，在那里使用EX-T Blust ヴァン这种必杀技可以瞬间卷入多名敌人。这样一来在剩余40秒左右时完成任务应该是没什么问题的。如果还是差一点，可以寻求料理的帮助（笑）。



[EX]超级训练 Lv.1

目的	全灭敌人
敌	ウンディ–ブ幼体/レイビ–/クラッティス
场所	雪山通路
报酬	3000P
经验值	2000
确定报酬	–
撤退条件	玩家3次强制归还
特殊条件	体力不会回复/每个阶层必须切换副武器
挑战规则	完成任务/使用必杀技不能超过1次/无强制归还

任务攻略 这个EX任务以及接下来的两个EX任务，都是阶层移动类型，而且每切换一个阶层，之前使用的副武器都无法再使用，因此最好是将所有的武器都练到最高再来（包括可以限界突破的武器）。而且特殊条件中的体力不回复，其实只是在当前阶层不会回复，每切换一个阶层，大概都会回复约七成的体力。

第一层的主要敌人是两个螳螂，建议选用威力高的武器，例如“ショットガン”之类的，冲进腹部赶快秒掉其中一只（白菜用的是フレイムランチャ–，可以一边移动一边烧，始终保持在正面腹部下方）。一开始不要动也不要攻击，等两只螳螂跳过来，会自动锁定你的同伴，此时你再补几发冷枪就能引走一只了。周围还会出现小蚯蚓和蜜蜂，考虑到体力不会回复，因此还是要积极地清理。只要清理掉一只，剩下一只就好打很多了。注意尽可能不要使用必杀技。

第二层的敌人是ガルドロック，并且带着一波炎水母出现。这一层强烈推荐选择冰属性的卫星炮“デスブリンガ–”，一开始可以无视炎水母，直接注意打BOSS。因为水母虽说会吸收场上的T-ENG，但反正基本很少攻击我方，体力本来也无法回复，因此先做掉BOSS，再来收拾这些杂兵也不迟。同样注意尽不要使用必杀技。

第三层的主要敌人是三只穿山甲，但地形比较狭窄，而且还有大量杂兵干扰。必须先将其清理掉。推荐一下到BOSS区域时，跟第一层一样，退到左下角不要动也不要开枪，三只穿山甲出现后会同时朝同伴的方向滚过去。此时立刻从左侧的缝隙逃出去，然后用必杀技（千万不要用协力必杀技，因为同伴正在牵制着穿山甲）消灭掉花和杂兵。接下来开枪攻击一只穿山甲引诱其过来，然后最速杀掉。只剩两只时压力就不大了。打出锚攻击以后，撩翻一只然后立刻转换目标搞另一只比较好，这样等于是在十几秒内减少被攻击的压力。这一层强烈推荐冰属性的“フリ–ズガン”，蓄力后的穿透性和高冻结能力能起到很大的作用。

如果觉得吃力，可以分两次完成挑战规则。先完成“使用必杀技不能超过1次”，然后再刷个“T-ENG回复量提升（大）”的料理效果，就能事半功倍。本任务完成后开启VR任务“[EX]超级训练 Lv.2”。

[EX]超级训练 Lv.2

目的	全灭敌人
敌	红贼/コルドンゴ
场所	雪街高架
报酬	4000P
经验值	2500
确定报酬	–
撤退条件	玩家3次强制归还
特殊条件	体力不会回复/每个阶层必须切换副武器
挑战规则	完成任务/使用必杀技不能超过2次/无强制归还

任务攻略 第一层是大量红贼和两只冰穿山甲的组合。虽然穿山甲是重头戏，但为了快速消灭烦人的红贼，就用机枪当主武器。副武器选择雷属性（“プラズマキャノン”以外）。战术跟之前惯用的一样，对于出现的穿山甲，玩家一枪都不要打，让同伴们将其引走，玩家只顾先清理红贼。有宽阔的场地和掩体条件，即使要面对两只穿山甲也不成问题。

第二层是本任务最难的插旗任务，敌人是NEVEC兵。这里要求和时间赛跑，因为拖到剩余1分钟时会出现重装步兵，因此尽可能在那之前多完成一点进度。这里强烈推荐距离长、带麻痹而且有穿透性的“プラズマキャノン”。一开始找好位置，两、三发就解决掉上面的三个杂兵。插旗子看到地图上出现三个敌人后，直接对准上面两枪解决一个，另一个稍微躲一下他的攻击再清理掉，下面的杂兵一般不会找玩家的。等重装步兵出现后，直接用必杀秒掉上面这个，再趁隙完成插旗。

第三层跟第一层有些类似，虽然主要的目标是AK，但难对付的其实是会前来增援三波的林者。副武器选择炎属性，推荐“ホ-ミングミサイル”。一开始ライガルドロック会在一个遥远的高台上，不用理它，基本上玩家不上去它也没什么作为。下方战场有雷穿山甲一只和大量增援的林者。由于地形非常大，玩家就集中精神清理杂兵，随时注意一下雷穿山甲的位置就好。直到确认林者不再增援后，再去除掉雷穿山甲，接着上去杀掉落单的ライガルドロック。另外这一层还有一种打法，就是副武器选择卫星炮，然后在场下用副武器直接攻击高台上的ライガルドロック，其余敌人用主武器慢慢周旋。虽然很爽，但是自己风险系数也有些大，对技术没信心的玩家不要随便尝试。

第四层把主武器换成镭射枪，因为敌人全是AK。副武器尽量选择跑动方便硬直小的冰属性武器（白菜用的是“リングショットガン”，感觉还不错）。这一层由于没有大型AK，知道诀窍以后攻略非常简单。首先地图是边境基地，玩家从入口处出现，一路往讲义室的方向慢慢推进。前两波杂兵都没什么特别之处，随便收拾就行了。清理掉讲义室门前的杂兵后，下陷的地盘中心会出现一朵花型AK，这里一定要注意：千万不要下去，那朵花就是个陷阱。站在楼梯上正好可以用主武器将其击破，之后三个通向下凹地形的楼梯处立刻出现三朵花挡住去路，接着吐出三个巨大的炎属性自爆蜘蛛。如果之前下去了，想不死就只有放必杀技，当然我们不能在这里浪费弹药。自爆蜘蛛的超大范围自爆退到基地的墙边是刚好炸不到的，玩家耐心一点，绕到每个楼梯处将花和蜘蛛各个击破吧。

最后一层为了对付焰兵，主武器换回机枪，副武器强烈建议选威力最大的冰属性“ショットガン”。第一个区域的第一波敌人是三个焰兵与一只炎穿山甲（远处有花和自爆蜘蛛，暂时无视）。老规矩让同伴调走穿山甲，玩家清理掉焰兵（不会增援），然后再灭掉炎穿山甲。靠近自爆蜘蛛用散弹枪带花一起强行杀掉后，周围增援4个焰兵。清理后进入第二个区域，走过洞口就不要再前进了，里面会刷出两朵花和炎螳螂。炎螳螂会追着玩家打，利用这一点正好将其引回第一个区域再开杀戒，还可以利用柱子躲避它的喷火。收拾掉它之后，回到区域二对准花群的方向来一发协力必杀技，将花清理掉，然后慢慢推进扫掉剩下的杂兵就OK了。

本任务完成后开启VR任务“[EX]超级训练 Lv.3”。



[EX]超级训练 Lv.3

目的	全灭敌人
敌	ジェネッサ/シドセパイア/セパイア/レイビ-/ドンゴ
场所	红贼砦・屋上
报酬	5000P
经验值	3000
确定报酬	–
撤退条件	玩家3次强制归还
特殊条件	体力不会回复/每个阶层必须切换副武器
挑战规则	完成任务/使用必杀技不能超过3次/无强制归还

任务攻略 本任务对必杀技的使用时机有着重要的讲究，因此在下文攻略中没有提到使用必杀技的时机，则千万不要使用（当然仅对于挑战规则而言）。另外作战前强烈建议刷出“攻击力提升（大）”的料理效果。

第一层主武器推荐镭射枪，副武器推荐雷属性的“スタンGランチャ-”，必杀技事先改为EX-T Blust ヴァン，搭档推荐克里斯（或者里根教官）和W.I.Z小妹γ。一开场会有穿山甲，让同伴引走，自己集中精力解决眼前的大量花型AK和杂兵。由于花相互之间靠得比较密集，榴弹枪系在这里会有不错的表现。推荐打至最后一朵花时，故意让它放一个杂兵AK出来，然后先去杀掉穿山甲，这个杂兵不死期间，新的杂兵是不会刷新的。全灭杂兵后花会在原位置增援一次。

第二层主武器推荐镭射枪，副武器推荐炎属性的“ホ-ミングミサイル”。一开始场上有花和炎水母，以及原种螳螂一只。让队友引走螳螂，玩家抽空将其他敌人全部消灭。消灭螳螂后，主角エイクリッドX出现，这也是明知有炎水母还选用炎属性武器的原因。

第三层主武器推荐机枪，副武器推荐雷属性的“プラズマキャノン”。一开场出现一堆红贼杂兵，简单清理掉后继续前进。来到桥上的平台，这里会有两波林者出现，每一波都带有一个重装步兵。应该利用箱子做掩体躲避重装步兵的机枪攻击，同时用超长射程的副武器逐一消灭其余杂兵。接下来桥板放下，下去引一下会有两个焰兵出现。此时建议用副武器一人射一枪后立刻退回高台，再用超长射程的副武器逐一击破。第二波援军是焰兵+飞行机器，都是出现在高台下方，继续用副武器屈。第三波援军是三个重装步兵！他们在下面是打不到上面的，找好位置让副武器的弹药可以贯穿他们，让他们在上高台前多伤些血（同伴吸引住火力的话，在下面直接打死也不是不可能）。上来以后绕着箱子跑，各个击破。

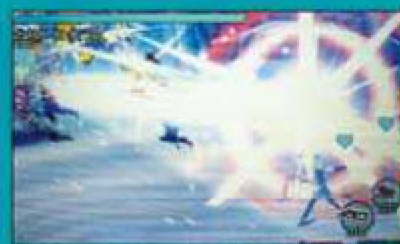
第四层主武器推荐镭射枪，副武器推荐炎属性的“ホライゾンミサイル”。本层非常简单，开启小洞窟里的数据柱，周围就会冒出四朵花把玩家包围住，花里跳出来的都是杂兵，最有威胁的也就是小型自爆蜘蛛。玩家只要第一时间退回入口处，然后慢慢推着打就行了。

第五层主武器推荐机枪，副武器推荐冰属性的“フリ-ズガン”。本层的任务是限定时间2分钟内防卫大门，玩家一开始就占据上坡位置，不断使用副武器的蓄力，将上来的NEVEC兵推下去。第二波援军会有一个重装步兵，一开始清理几个跑得快的杂兵后，就要集中火力对付这个重装步兵，对其机枪使用会心一击的熟练程度非常关键。第三波敌人是飞行机器和NEVEC兵的组合，按照正常的方法打问题不大。第四波敌人会出现两个重装步兵，更要命的是他们不找玩家，直接轰门。因此不要吝啬了，等他们靠近之后看准位置一发协力必杀技带走吧。后面的援军问题不大，注意速杀重装步兵就行了。注意本层的杂兵是无限的，玩家杀得越快，刷新也就越快，因此要自己稍微把握一下节奏。

第六层主武器推荐镭射枪，副武器推荐冰属性的“リングショットガン”。第一波敌人是花+杂兵蜘蛛，不足为惧。第二波敌人是两朵花，各自会吐出小自爆蜘蛛和大自爆蜘蛛。建议先收拾左边吐大自爆蜘蛛的，从左侧小路迂回过去，用副武器阻止自爆，主武器攻击花的本体。第四波敌人是炎和冰穿山甲，而当其中一只被做掉后，会立刻出现炎螳螂。因此建议自己先引走冰属性，将其灭掉后，再直接收拾炎螳螂，最后才来清理炎穿山甲。

第七层主武器推荐镭射枪，副武器推荐炎属性的“ファイヤ-Gランチャ-”。开场看到雷穿山甲后先后退，把它引到背后空旷的场地再击杀。之后背后出现焰兵长版本的穿山甲，继续击杀。最后才回到上方，把副武器强行连小蜘蛛带花全部炸碎。注意最后还会出现一波花与雷属性的小蜘蛛的援军。

第八层主武器推荐镭射枪，副武器推荐冰属性的“ショットガン”。构造跟第四层有点相似，但难度不可同日而语。开启数据柱后，周围会出现四朵花，吐的全部都是大自爆蜘蛛！如果一起爆炸，小小的场地无处可躲。因此敌人出现后立刻锁定一个目标过去攻击，大蜘蛛全部用冰属性散弹枪最速解决掉。逐一击破后完成本层。



第九层主武器推荐机枪，副武器推荐冰属性的“アイスGランチャ-”。本层是限时内旗帜防卫任务，地形是先驱者基地大厅，旗帜就插在咖啡店上坡处。玩家要谨记，本层的原则是不远离旗帜，要随时保证能用副武器攻击旗帜的周边范围。第一批敌人从教官室方向过来，建议玩家算好距离边打边退，看着敌人要聚集在旗帜处时，直接一发副武器把旗帜周围的人全部轰成冻结状态。冻结状态的敌人虽然还会往旗帜跑，但却是无法插旗的，慢慢料理就好了。第二波敌人依然是从教官室方向来，但大厅中央的左侧会刷出两个兵，右侧会刷出一个重装步兵，因此推荐玩家尽快将插旗的杂兵冻住，然后再用机枪速杀重装步兵。第三波敌人出现在入口方向，记住任务是限定时间内防守，没有必要自己迎上去，这个时候的基本站位是自己站在咖啡店的下坡中央，让抛物线轨道的副武器能够第一时间落地。第四波敌人出现在教官室方向，大厅还会出现一个重装步兵，跟他

纠缠一阵子以后，时间就差不多到了。如果中途不小心被打翻在地，众多敌人围住了旗帜，而副武器来不及的话，就直接用必杀技救急吧。

第十层主武器推荐镭射枪，副武器推荐冰属性的“デスブリンガ－”。本层会出现全新的BOSS金属螳螂（メタルクラッティス），行动模式跟原种基本完全一样，只是在全身发光咆哮后，玩家绕到身后，它就不会发动乱舞，而是会进行转身攻击。打到这里玩家应该最起码还有一次必杀技的使用机会。开场解决掉面前的一个小蜘蛛，然后金属螳螂就会在该位置出现。第一时间一发协力必杀技将其轰成瘫倒状态，上去锚攻击后直接卫星炮轰炸一次，然后疯狂输出，绝对不要把火力浪费在周围的小蜘蛛上，花也不要清理了，运气好的话同伴会帮忙吸引杂兵。等螳螂恢复体势后，一直黏在它的腹部下方打，第九层没有用必杀技的话，等必杀槽满了就再来一发协力必杀技，再次锚攻击击倒后，应该就能打死了。

下载任务

在游戏的标题画面下选择Extra，然后选择“いつの间にか通信”，确认上屏出现“いつの间にか通信 オン”，即为开启了无意识通信。确保网络环境通畅后，游戏会自动下载目前已经放出的5个下载任务，在VR任务最下方可以找到。

[SP]ドンゴdeカ－ニバル（上级）

目的	全灭ドンゴ
敌	ドンゴ全种
场所	砂漠の巢
报酬	2500P
经验值	2500
确定报酬	–
撤退条件	玩家3次强制归还
特殊条件	–
挑战规则	完成任务/使用必杀技3次以上/跌倒不超过1次

任务攻略 这个任务可以刷难以得到ドンギウムG结晶。任务一开始，场上就会同时出现原种、炎、冰和雷四种属性的穿山甲，何其壮观。于是为了完成挑战规则，尽量减少被吹飞的次数，第一件事就是要跑得远远的。当四只穿山甲的注意力都集中在队友身上时，悄悄从身后绕过去，攻击其中一只将其引过来，然后各个击破。理想的顺序是原种→副武器属性克制的那只→副武器属性被克制的那只→剩下一只，因为原种和属性克制的可以速杀，存好必杀后对属性被克制的那只用必杀速杀，然后解决剩下一只。如果计划出错被围攻的话，一定要先逃跑，务必保持1对1的体势，积极确认下屏地图敌人的位置。

当然打完它们不是就结束了，接下来马上会窜出两只焰兵长乘骑版本的穿山甲来。战术方面不变，依然是引过来各个击破。注意一定要先打晕焰兵长，否则这家伙转起来都不停的。

[SP]一触即发（上级）

目的	全灭敌人
敌	アカデミ－ズ/焰兵/林者/クラッティス/ライドンゴ/其他
场所	テック秘密通路
报酬	2000P
经验值	1500
确定报酬	–
撤退条件	玩家3次强制归还
特殊条件	–
挑战规则	完成任务/使用锚攻击1次以上/无强制归还

任务攻略 本任务的最大特征敌我双方的防御力都非常低，只要被摸到就是大伤害。因此副武器强烈推荐“プラズマキャノン”，活用其超远距离的射程和穿透性，可以在敌人无法攻击我方之前就将其击破（连同伴也选择克里斯和里根教官就更爽了）。第一区域出现的全部是人类敌人，其中还有重装步兵，不过按照步步为营的推进型打法，没什么难度。第二区域会按照雷穿山甲×1→多数花+蜜蜂→雷穿山甲×2→原种螳螂×1→原种螳螂×1+多数花+蜜蜂→原种螳螂×1+雷穿山甲×1，依然是秒杀路线，注意要用原种螳螂×1那波来完成锚攻击的条件，因此得先击破其双臂的核心。原种螳螂×1+多数花+蜜蜂那波，由于场面混杂，未免出意外，可以直接用必杀技了事。



[SP]グヴァンテ讨伐（上级）

目的	击倒グヴァンテ
敌	ウンディ－プ幼体/ジエネッサ/セパイア/ボルセパイア/グヴァンテ
场所	ウ－タンヴィル圣域
报酬	2000P
经验值	1500
确定报酬	–
撤退条件	玩家3次强制归还
特殊条件	–
挑战规则	完成任务/不使用必杀技/无强制归还

任务攻略 任务一出来就是对付传说中的AKグヴァンテ。在故事流程中，玩家对付这家伙最苦恼的一点就是射程问题，必须要靠得很近去打其四肢上的核心，然后再回到高台上打头上的角。现在我们有了雷属性的超远射程“プラズマキャノン”，再加上BOSS又是冰属性，完全没有道理不用。场景中的三个高台上都有花在放AK，下层有不少ウンディ－プ幼体。地图上东边高台上的花很好解决，南、西边高台上的花吐的是大自爆兵，胡乱与其纠缠很容易引起大范围自爆，因此强烈建议完全无视这些上层的敌人，直接在下层清理完ウンディ－プ幼体就打BOSS。角落里不容易被它的大范围能量罩打到（当然还是要注意一下与它的距离和角度），要好好利用。脚部核心破坏后，副武器的射程可以直接在下层攻击头上的角，打起来非常愉快。注意第二次攻击它的脚部时，时常会有冰晶弹射出进行反击。

另外本任务想要追求爽快感的话，卫星炮“デスブリンガ－”也是不错的选择。

[SP]デ－タポストギャンブル（上级）

目的	全灭敌人
敌	アカデミ－ズ/焰兵/林者/クラッティス/ライドンゴ/其他
场所	テック秘密通路
报酬	2000P
经验值	1500
确定报酬	–
撤退条件	玩家3次强制归还
特殊条件	–
挑战规则	完成任务/使用锚攻击1次以上/无强制归还

区域1	出现目标
1	ウンディ－プ幼体×1
2	红矿石、红玉
3	紫矿石、紫玉
4	ジエネッサ×2、ボルセパイア×2
5	レイビ－×2
6	翠矿石×2、翠玉
7	黄矿石、黄玉
8	ウンディ－プ幼体、レイビ－
9	翠玉、金块（小）、黄玉
10	苍矿石×2、苍玉

区域2	出现目标
a	金块（小）、紫矿石
b	ウンディ－プ幼体×2
c	クラッティス
d	ドンギウム结晶、紫矿石
e	黄矿石、苍矿石
f	黄玉、サイクロギア
g	翠矿石、红玉、紫矿石
h	ジエネッサ、シドセパイア
i	ボルクラッティス
j	红矿石、翠玉、クラティウム结晶

任务攻略 由于每次开启数据柱后出现的目标都是固定的，因此有了攻略以后这就是最适合刷素材的任务，全程甚至可以一枪不开。关卡分为两个区域，每个区域有10个数据柱，各开启4个出素材的数据柱后即可完成任务。数据柱的位置与开启后出现的目标都在图中和表中进行了注解，其中蓝色代表素材，红色代表敌人。完成挑战规则后，以后来这个任务只要直奔蓝色的数据柱开启后即可迅速过关。挑战规则中用必杀技击倒5个敌人，只要打开第一个区域的1号柱和4号柱，用必杀技和协力必杀技消灭就足够了。5号柱也可以用来做万一不够时的候补。



[SP]ジェムの力に酔いしれる（上级）

目的	开启正确的数据柱
敌	シドセパイア/ボルセパイア/レイビー/クラッティス/ボルクラッティス/其他
场所	砂漠の骨
报酬	1000P
经验值	500
确定报酬	-
撤退条件	玩家3次强制归还
特殊条件	-
挑战规则	完成任务/使用必杀技击倒敌人5个以上/无伤完成任务

任务攻略 这是惟一在单人模式中会出现ジェム的任务。ジェム是一种橙色的小盒子，一般在对战模式中才能看到，会以素材的样式显示在小地图上。当角色获得ジェム后，就能得到各种各样的附加能力，例如15秒内全身无敌，攻击力提升，体力全回复，30秒内弹药不减等等。而这个任务看似难缠，其实只要利用ジェム的力量就能轻松达成。

主武器选择机枪用来对付雪贼，虽然后期会出现大量AK，但实际上前期的雪贼才是惟一有可能让玩家损血的地方。副武器选择卫星炮。开场用卫星炮歼灭面前的重装步兵，等画面下方的ジェム提示出现后，就以注重收集ジェム为主。拿到15秒内无敌的效果后，可以去清理一下杂兵，其他效果还是谨慎行事，卫星炮和必杀技留着收拾重装步兵。当获得30秒内弹药不减的效果后——恭喜你，现在可以用卫星炮尽情清场了。注意从区域1转换到区域2时，ジェム的效果也是可以保留过去的，因此清完雪贼后如果没有弹药不减的效果，就收集场上的所有ジェム，刷出这个效果来。这个任务其实说重点，就是用卫星炮配合弹药不减的效果远程轰杀敌人，完。





对战模式技巧

武器推荐

对战模式相比单机模式下最大的一点变化，就是武器的性能有很大差异。一些在单机模式下非常好用的武器，在对战模式下就用得缚手缚脚；相反在单机模式下不怎么出彩的武器，在对战模式下则有非常抢眼的表现。主武器在“アサルトライフル”和“レーザー”之间二选一，其余都不用考虑。“アサルトライフル”的优点在于长达20.0m的有效射程，以及20发装弹数，在面对倾向于近身强攻的对手时，自己同步采取后退的姿势保持距离，就可以在中远程阶段先削减对手不少体力。而レーザー的优点在于2倍于“アサルトライフル”的威力，在进行连技时能打出不错的伤害，10.0m的射程也还过得去。而副武器方面值得一提的有以下几件武器：

ロケットランチャー：只有1发的火箭炮，但是威力高达100，只要命中就是一击毙命，绝对能给对手带来极大的威胁。9秒的装填时间也还算可以接受。虽然理论射程长达40.0m，但由于射速的原因，基本上还是推荐零距离使用。

プラズマガン：4发弹药，有效射程15.0m，装弹时间2秒都不算什么，这件武器最大的特点，在于蓄力后中距离恐怖的诱导性，在对手的视角看来，弹道可以达到约60度的弯曲，非常厉害。命中后对手必定麻痹，可以打一套连技。

プラズママグナム：在对战模式中鲤鱼跃龙门的武器，明明是手枪威力却高达85，只要命中，一击即可去掉对手4/5的体力。射速极快且有4发弹药，惟一的弱点在于射程仅为2.2m，算上对手的回避，基本要贴身攻击才能保证命中。

フリーズガン：这把武器真正的价值在于蓄力攻击，判定范围比目测的范围要大上一圈，近～中距离下非常难回避，而且装弹速度仅为0.33秒，完全不用担心弹药问题。命中后对手必定冻结，可以打一套连技。

战术技巧

首先确保场上ジェム是必须的，一个好的ジェム效果（无敌、攻击提升、T-ENG回复）可以让战局彻底扭转。战斗中最基本的绝对准则是保证一对一。同时面对两个对手时，绝对不可能赢，因此第一行动应该是转头就跑，前去跟队友汇合。如果附近没有队友，那么可以找一下有没有ジェム在附近，刷出个无敌之类的效果，就可以反攻回去了。另外地形也要充分利用，掩体的好处自不用多说，高低差地形也是非常重要的。例如被对手追赶时，主动利用锚钩或跳下高台进行高低差切换，等对手随后同样行动时，就是反攻的最好机会，因为在进行高低差切换行动（锚移动或跳跃）的途中是无法回避、防御和攻击的，只能成为活生生的靶子。

在一对一的情况下，结合自己选用的副武器的射程，以Z字形路线回避并计算距离攻击。体力较多采取攻势时，“ロケットランチャー”和“プラズママグナム”要积极前进至零距离，利用最后一次前冲回避的惯性射击；“プラズマガン”和“フリーズガン”则保持在4～5个身位的中距离不断用蓄力攻击骚扰。体力较少采取守势时，要不断地后退将对手限制在中距离，然后以射程长装弹快的主武器磨血。近身连技统一使用上勾拳（回避中A）→主武器连射→副武器收尾的套路，可以达到最高伤害值。这套连技也是“プラズマガン”和“フリーズガン”打出异常状态后会经常用到的下血方式。



必杀技的选用上有三个倾向：メテオ作为对群体攻击必杀技有着良好的表现，如果对手和我方其他队员有着群集火拼的习惯，那么这发冷枪可够对手好受的。ヴァン在一对一的情况下引诱对手靠近后使用，由于对手大都处在攻击硬直下，基本上无法回避。ヴォルカ则是反必杀专用必杀，例如遭到メテオ和ヴァン的引诱攻击后，只要玩家反应够快，立刻发动的话，极长的无敌时间可以安全度过对手必杀的攻击持续时间，而对手不能动弹的时候，我方的必杀已经开始发生判定，对手基本上只有死路一条。



"《纸片马里奥》系列"首次登陆3DS平台，系列以往的优秀动作性和解谜要素在本作中都有良好的体现，不过解谜部分对日语有一定的要求，所以这篇攻略会以解谜部分为主，对游戏流程进行讲解。

文 铭风

动作冒险	纸片马里奥 超级贴纸		
A·AVG	ペーパーマリオ スーパーシール		
Nintendo	2012年12月6日	日版	1人
4800日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	



基本操作

A键	跳跃
按住A键	配合方向键撕扯贴纸
B键	锤子攻击
L键	召唤露西给予冒险提示
Y键	发动贴纸模式
Start键	查看贴纸时可排序



状态界面

本作的遇敌方式为地图可见式，遭遇敌人就会切入战斗。不过在地图上可以操纵马里奥用锤子或跳跃对敌人进行攻击，这样进入战斗的话敌人会先受到一点伤害。但要注意尖刺敌人不能踩，得看清楚敌人类型再攻击。



贴纸

贴纸是本作最重要的要素，战斗中的所有动作都由玩家使用的贴纸来决定。用贴纸攻击时有个最佳时机的概念，即在角色攻击瞬间按A就可以打出爆击，造成的伤害比一般的时候多。

贴纸的来源主要是关卡中收集，基本在各处都可以看到，砖块内顶出来或是墙上撕下来都可以。此外还可以利用金币在各个商店里购买。每次重新进入关卡后，关卡内的贴纸都是可以重新拿的，除了一些稀有的强力贴纸，其他的在关卡中获取基本够用。



连锁攻击

随着流程的进行，同伴露西会提供连锁攻击的能力。每回合按X键消耗三枚金币就可以发动老虎机，当玩家转出2～3个一样图案时就可发动最多三次的连续攻击，考验玩家的眼力和手指反应。个人推荐是有一段蘑菇和金币连续闪的地方，按出这两个图案还是十分简单的，这样能至少确保能发动两次攻击。

3D物品

游戏中还会有许多3D物品，在指定地方能把这些物品变成贴纸，放入道具栏。这些贴纸可在关卡内使用，贴在指定的地点可以破解机关让马里奥继续前进。此外一些3D物品在战斗中使用后威力也很大，BOSS战中使用特殊的贴纸也对战斗有很大的帮助。



HP上限提升道具

每获得一个HP上限提升道具都可以提升5点HP。游戏中一共有16个HP上限提升道具，为了方便大家收集在流程介绍中都有提及。此外这里还统一将所有HP提升道具的获得地点列举出来。

编号	场所	入手方法
1	キラナミハーバー	流程中在仓库二楼获得
2	ラベルンタウン	分别在W1-2、W2-1、W3-11、W4-6和W5-2救助奇诺比奥后（前面不救助后面关卡也不会出现）。回到村里，在右边住宅街的右边房间内和其对话，然后调查绘画获得
3	W1-2	流程中有介绍，拿掉电风扇后将花贴纸贴在花园内
4	W1-4	将巫师打倒后获得
5	W2-1	最后的金字塔场景中滑到左边可获得
6	W2-2	流星碎片处往内部走，滑下去后获得
7	W2-3	流程中有介绍，下层的棺材内获得
8	W3-1	W3-12过关后再来这里的流星碎片旁会看到
9	W3-3	在2楼贴上秘密门后获得
10	W3-8	第二个场景越过毒沼进入大树内部
11	W3-9	W3-12过关后来这里，在第二个有回复砖块的场景，查看地上的箭头，进入隐藏洞穴就可以获得
12	W3-10	过关后再次来挑战一次，流星碎片前会有一个HP提升道具
13	W4-2	第二个冰道的右侧
14	W4-3	W4-5过关后来这里左边房间，坐在右边椅子上和先代主人对话就可以得到HP上限提升道具
15	W5-1	流程中有介绍，在最后霸王花的内侧有入口
16	W5-6	BOSS战前可获得

路易的贴纸

在流程中隐藏着路易的贴纸，看到后按Y键可以将其扯出来。然后在村里房间内可以看到路易旅游情况的新闻。

编号	所在地	详细
1	W1-6	回复砖块所在的场景，走过右侧细桥时在远处场景上可以看到
2	W2-5	塔内4楼走外面的时候，在窗子内可以看到
3	W3-12	站在海边栈桥上可以看到藏在石头中的路易
4	W4-5	乘坐升降机时在最后可以看到
5	W5-5	在地下温泉洗澡

通关后要素

通关后在原本的祭奠广场中间会增加一个紫奇诺比奥，对话后可查看Ending。同时这里还竖着8面旗，当马里奥在游戏中完成指定的成就时，旗子就会放下来，属于游戏最后的挑战。

编号	条件
1	获得所有的流星碎片
2	将所有的秘密门口贴上
3	将贴纸博物馆内可显示的贴纸都收集齐全。（对村中喷泉按Y，救出绿蘑菇后开启博物馆。根据提示在相应的地方贴上贴纸就可查看攻击贴纸的介绍了）
4	获得所有HP上限提升道具
5	在商店内消费10000枚金币
6	战斗中打出500次完美奖励（战斗中无伤）
7	战斗中发动1000次Excellent攻击
8	战斗中老虎机发动50次三连击









流程攻略



每年蘑菇王国都会举行贴纸嘉年华，当天天上会洒落贴纸流星。流星拥有巨大的能量，能满足每个人的愿望，所以王国内的大家都十分期待。

不过在流星出现的时候，库巴也为了抢夺流星而登场了。虽然抢夺并没有成功，但使贴纸流星四散到了世界各地，而其中一个变换成王冠贴纸戴在了库巴王的头上，使其变得狂暴。这个时候马里奥挺身而出……

シールフェスタ会场

在神秘声音的呼喊下马里奥醒了过来，鏖战过后地面上是一片狼藉。顺着声音调查碧奇公主的海报，将贴在海报上的皇冠贴纸扯了下来。从皇冠贴纸的自我介绍中可以知道它的名字叫露西，为了担任这次嘉年华的司仪从贴纸星远道而来，它希望马里奥协助它将散落到各处的6张皇家贴纸全部收集回来。

周围被困着大量的奇诺比奥，通过按A扯掉绷带就可将他们救下来，同时扯掉绷带还能让建筑复原。在解救过程中也能够获得锤子，以后可以按B来砸开砖块了。这里可解救6个奇诺比奥，分别是右边头上贴着鞋子贴纸的奇诺比奥；被粘在左边墙壁上的奇诺比奥；被粘在左上旗杆上的奇诺比奥，撕掉绷带让下面的建筑复原就可以从箱子跳上去解救到了；用锤子将右上看板震倒可看到一个被粘住的奇诺比奥；左边内部被粘在长凳上；最后一个被粘在下方木箱上。接着砸开右边的砖块并开启大门后就可以进入村庄了。

村庄内可获得不少贴纸，而房间内则可以解救很多奇诺比奥。这些被解救的奇诺比奥会在左边合力将广场复原。左边房间内的书架打开可解救大量奇诺比奥。中间房间的垃圾桶内也有一个。第三房间的地毯震翻过来也会发现一个被困的奇诺比奥，房间内调查相框会出现一堆奇诺比奥。最右边不断顶顶棚也可以解救一个被反复折叠的奇诺比奥。接着进入第二个房子和第三个房间中间的通道，可解救一个奇诺比奥。来到左边，将篱笆前的草震翻可看到一个奇诺比奥。最后来到左边出口，将草丛用锤子震翻可让最后一个奇诺比奥去干活。

成功地解救了所有的奇诺比奥后，他们将广场给复原，这下马里奥可以出村正式展开冒险了，此后可以按L键来听取露西给予的冒险上的建议。右边的心型方块和S方块分别可以加血和进行存档，而商店内则可以买到不少对攻关很有帮助的道具。接着从下方出口出发，这个时候三个酷栗宝袭来，随即触发战斗，主要用来给玩家熟悉战斗系统，在下屏选用贴纸作为攻击方式就可发动攻击了。轻松击倒后进入了第一个关卡。



W1-1 ポカポカ平原

途中撕开墙壁上的封条可获得大量金币。切换场景后和一个被追赶的奇诺比奥撞在了一起，同时清理道具栏将掉下的剪刀拿上。迎面而来的是小库巴，战斗中他会每回合回复HP，不得已下只能用那个稀有的剪刀道具将其一击击倒。不过之后他将桥给折叠起来放在了山坡上。

由于不能过桥便只能先回头，和惊慌失措的奇诺比奥们对话（其中一个在草丛中），在他们的协助下登上了山坡获得了桥的贴纸。接着来到河边露西发动了力量，选择桥的贴纸后根据影子将其贴上，然后用滑杆控制马里奥将贴纸给贴好，桥便给成功复原了，以后可以按Y键来发动这个能力。

之后场景的山洞内可以获得3D物品剪刀。继续前进可以看到流星碎片，这个碎片也拥有皇家贴纸的力量，收集多的话会将玩家引导去皇家碎片处。轻松干掉挡路的酷栗宝（用锤子攻击）后获得碎片，新关卡出现。

W1-2 ハナサキガ-デン

如果HP少的话可以先回村补给一下。本关出现了新敌人乌龟，龟壳状态锤子无效，不过踩踏攻击可以连带攻击其身后的敌人。进入右上的花田，虽然这里刮着强风过不去，但是可以进入左上内部的草丛获得大量金币和道具火焰花。

折返向右前进，切换场景后将这里右边的草丛震开可以看到地上贴着封条，撕开后出现通路，可以从右边进入花田了。将电风扇的开关关掉后获得3D物品电风扇。回到之前的强风场所，这里的奇诺比奥正在为自己培育的花朵被吹散而哭泣不已。在后面关卡获得合计三个冰冻花和火焰花后回来，按Y键将道具花给贴上，就可以获得HP上限提升道具。

进入右上，解救奇诺比奥后获得3D物品招财猫。接着面对大量酷栗宝，露西教会了玩家老虎机的使用方法，可以一次使用多枚贴纸进行攻击。接着来到关卡最后就可获得流星碎片了。

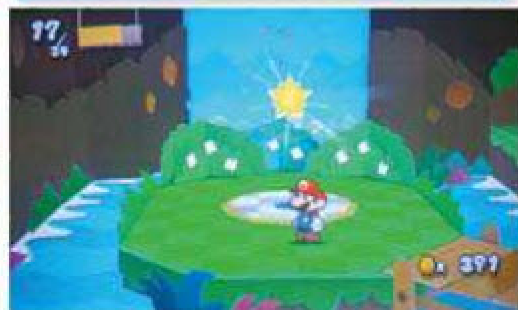


W1-3 ミズギワロ-ド

起点右边可以揭开封条让通往中间小岛的桥出现。前进没多久又撞到了奇诺比奥，这次他给了一个新的道具栏，可以携带更多的攻击贴纸了。接着和追赶而来的巫师战斗，用跳跃攻击解决它后，它又用神秘的力量将流星碎片转移走了。

继续前进，穿过瀑布后来到库巴喷嘴处。在上方撕开封条进入内部后，在水龙头上反复跳跃就可停掉喷水，并获得3D物品水龙头。接着从原本喷泉的地方跳下去，获得了流星碎片的贴纸。回到原本的流星碎片处，将碎片贴上后就可获得了。

隐藏通路：在和巫师战斗后一路来到瀑布，从瀑布前的桥上按上掉入瀑布内部。获得流星碎片后可进入W1-5 ドンバラ山。



W1-4 アッチコッチヒル

这里的风车小屋被扇叶挡住暂时无法进入。下面会看到两个水管，从左边的水管可进入地下。上来后可获得火焰锤子，同时看到了哭泣的绿奇诺比奥。进入水管，在敌人不碰到他的情况下（途中的甲壳敌人要干掉）将其带回去大地图的村庄。和右边中间房子的绿奇诺比奥对话会他给玩家道具，同时提示过关要点。

此时先来到广场左边的房间，这里可将之前获得的3D物品纸片化。纸片化后基本上都是十分强力的战斗道具。将电风扇纸片化（身上道具栏要有足够的空间）后继续进入W1-4。按Y将电风扇贴在风车左边的木桩上后将扇叶移动开就可以进入了。



在内部，根据绿蘑菇的提示将数字顶为“4123”，然后进入出现的水管。跳跃后获得水管的贴纸，接着跳下后从左边回到第一个场景，进入右下水管，在内部贴上水管贴纸后可进入下方。前进后遇到了巨大的甲虫，战斗中需要按X键发动2个以上连锁才能造成伤害。成功发动连锁后先用跳跃攻击让其翻过来，然后发动强力的攻击将其干掉吧。胜利后获得了HP上限提升道具，继续前进就可以得到本关的流星碎片了。

W1-5 ドンバラ山

从W1-3的隐藏道路才能进入的关卡。进入后第一个场景有尖刺龟壳，跳跃攻击无效，只能使用锤子攻击。向右进入第二个场景，这里会遇到不断投掷尖刺龟壳的云彩，尖刺龟壳会追赶玩家，注意不要随意跳跃。途中可以获得无敌星，这样就可一路冲向下一个场景。

这里会看到门的剪影，此外用锤子不断击打右边的树可以获得一个强力的锤子道具。接着向右前进，在右下用锤子击倒树干后会触发连锁反应，倒下的山让关卡起点处的门贴纸现身了。回到关卡最初，将左上树干击倒后可获得门贴纸。

来到门的剪影处可以开启大门，救下左边的蓝奇诺比奥后会开启商店，可购买一些战斗贴纸。接着向右前进就可以获得本关的流星碎片了。



W1-6 クリボ-砦

终于来到了小据点——酷栗宝城寨。进门后顶黄色气囊会改变通道的方向。这里先从上方出口前进，撕开封条后开启了一部分遮住尖刺的平台。回来后向右前进，这里会落下很多的炸弹人来阻挠玩家，快速通过后来到右边。

继续顶黄色气囊，然后进入上方出口。这里会触发机关，对面吹来强风将玩家吹下桥。此时站在桥下按Y发动能力，用两个道具将两个出风口贴上就可以继续前进了。在下个场景转动通路，进入左边通路。要取得这个场景的问号砖块的话，得在内部平台用锤子朝右边砸，让隐藏砖块出现。

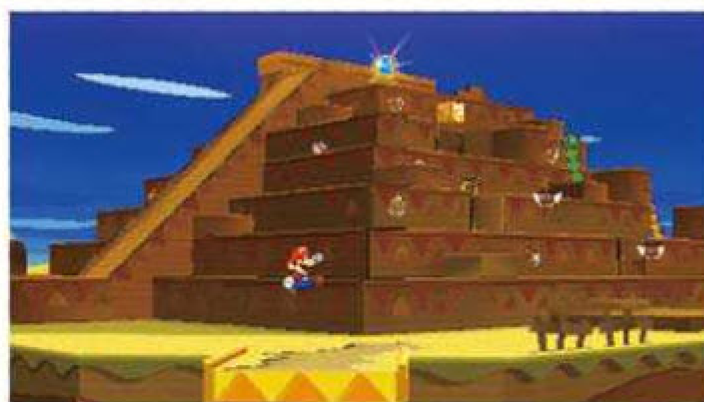
在炸弹人横行的通路上前进，途中要利用爆炸炸开通路。进入最内部后发现黄色气囊顶了



没反应，这个时候按Y发动能力，可以将气囊贴纸撕下重新贴上，之后就可以改变通路进入下方了。撕掉封条开启全部通路后记得在下面加血和存档。接着进入右边，取得3D物品喇叭后遇到了本关的BOSS，是一个贴着皇家贴纸的酷栗宝。

对方召唤出了16个酷栗宝合成了一个大酷栗宝来和马里奥作战，作为BOSS战斗还是有点难度的，根据对方折叠的样子来选择是用跳跃攻击还是锤子攻击。此外也要注意防御和回复，胜利后取回了皇家贴纸，同时道具页也多了一栏。

W2-1 カラカラ砂漠



进入本关前先回村补充一下道具，将跳跃、锤子、蘑菇、毒蘑菇、尖刺帽子和火焰花都买一个。其中毒蘑菇没有的话要去W1-5购买，进入W2-1后将这六个道具贴在门上后就可以进入了。洞穴里的蝙蝠需要用跳跃攻击，接着在存档点前会有个墨西哥小鬼，跳跃先制攻击后用跳跃贴纸Excellent攻击一次就可以干掉它，从而获得大量金币。

接着从沙漠地带前进，在流沙上要不断跳跃，否则会沉下去。途中会遇到被困的奇诺比奥，将其解救的话会获得闪光蘑菇贴纸作为奖励。斜坡流沙上会不断涌下仙人掌敌人，墨西哥小鬼也会乱入，它会释放攻击力两倍的效果，要小心。期间地图上的仙人球可以用锤子敲打，获得加血道具。一路向右后来到金字塔，这里最左边有一个HP上限提升道具。在金字塔四周移动会切换视角，不断向上来到顶部就可以获得流星碎片。

石板碎片入手方法： 在流沙斜坡场景，上到最高处时往下走有另一个坡道。在这里可以看到两个仙人球，从中间的流沙沉下去就可进入隐藏场景。

W2-2 ヨッシ-スフィンクス

进入起点右边的水管，来到巨像身前后进入上方绿色门的小房间。在右边房间，顶灭火炬后可看到墙后透出来光芒，用锤子击打可进入隐藏通路。进入内部后来到右边，撕开封条可看到加血砖块。回到之前场景，从右上柱子后面的通路来到黑暗房间，这里顶火炬可让房间变明亮。



出来后看到流星碎片，不过这时袭来三个飞行红乌龟，胜利后撕开地上的封条会出现通路。返回到有多个出口的方向向右走就可来到新出现的通路获得流星碎片了，此时先不急入手，往上滑下去可获得HP上限提升道具。

石板碎片入手方法： 先不要拿取流星碎片，在左边有通路。进入后会看到墙上有个灯泡，多顶两下让它掉下来就可以获得3D物品灯泡。然后来到上方，这里有两个小房间。在右边房间敲打左边房间墙壁，墙壁倒下后走上去继续敲墙壁，可从通路来到耀西像的鼻子上。滑到舌头上就可以获得石板碎片了，不过拿取宝箱前还要和巫师进行战斗。战斗中他会将玩家所有的贴纸都变成沙滩鞋，使用后效果类似锤子，不过可以攻击多次。胜利后贴纸会恢复原状。

W2-3 スナコンベ迹

往右边前进，途中会遇到扔铁球的绿胖子，用锤子先制攻击后干掉，继续往右可进入地下。这里路线错综复杂，本关有两个终点，分别通往W2-4和W2-5，如果迷路的话可以乘喷泉沙回到起点，还可进行回复。

先说通往2-4的路线，落下后从右边走，下落一层。继续从右边走，下落一层。接着走左边，下落一层后越过扔铁球的胖子后下落到左下，进入红门。在台阶上面就可以看到流星碎片，不过直接上去是拿不到的。从左下落下，进入棺材内部的隐藏道路，来到右边。接着掉入右边的棺材，来到三个并排的棺材处。打开最左边的棺材便又会出现隐藏通路。走到左下打开棺材盖放掉沙子，然后就可上去获得流星碎片了。



要前往2-5的话，落下后先从左边往下，继续左边落下，进入第一个红门后来到右边房间，在棺材内可获得HP上限提升道具。然后从当前房间的门内出来，往左下落一层。干掉扔铁球的胖子后一直落下，进入右边的红门即可，房间内的棺材内可获得3D物品棒球棍。然后回到最左边，从棺材顶部跳到右边进门，最后可获得流星碎片并进入W2-5。

W2-4 ウルオイオアシス

要攻略本关得先来到村庄上方的港町，在这里可以看到一个横着的门。按Y发动能力后可将其扯下来重新贴好，进入后从后门来到右边门内可以获得3D物品吸尘器，继续往右可获得楼上的HP上限提升道具。回村后将吸尘器贴纸化，然后进入W2-4。在起点处往左可见到龙卷风，将吸尘器贴在龙卷风旁边后就可以将风停下。同时也吸入了一个流星碎片，取得后即可将地图上连接2-1的通路开启了。

石板碎片获得方法： 将W1-3获得的水龙头贴纸化后再次进来，从龙卷风倒下后出现的通路进入。这里的奇诺比奥告诉玩家绿洲的水全不见了，按Y键将水龙头贴在蓝色罐子上后将这里绿洲化。和享受绿洲的奇诺比奥对话后进入房间内，调查衣柜就可以看到宝箱，获得石板碎片。



W2-5 カラカラスタジアム

进入这里后就看到地面一大片紫色，在之前的关卡将石板都收集全的话就可以按Y贴上去了，拼合完成后壮阔的遗迹塔展现在了玩家面前，露西也感受到了皇家贴纸的力量。

这里的墙壁上绘制了不少奇诺比奥的图案，在两侧注意观察可看到奇诺比奥抬手举着的物品。根据两边的提示将道具贴上（右锤子、左鞋子），成功后开启了大门，乘坐内部电梯来到二楼。往右前进来到流沙处，随着流沙下沉穿过右边的钉刺后进入隐藏房间，获得道具“石づくりのゲ-ト”。

回到二楼入口处，墙上的壁画会实体化攻击马里奥。干掉后往左边前进，在最后将刚刚获得的门贴上就可来到三楼了。依旧观察墙上的壁画，根据内容来填上贴纸。左手锤子、右手鞋子、中间尖刺帽，成功后进入四楼。

这里有许多通往塔外的道路，其中一个可以看到路易，按Y可将其拉出来。回来后继续前进，穿过沙地下面的小洞穴，再来到塔外可以发现水管。进入后用锤子打开通路可以直接回到入口，玩家可以选择先回去回复一下再来继续攻略。同时为了BOSS战，回去记得将低级的锤子贴纸和火焰花等都换成绿色跳跃攻击的贴纸，并购买几个POWER贴纸。此外最好将3D物品棒球棍给贴纸化并带上。



继续回到四楼后，从水管处往右，看到一个倒着的门。按Y将其扯下后贴正，会将塔内的流沙都放出来。回到塔内，朝右走后会发现出现了新的通路，可来到五楼了。根据墙上的壁画在门口贴上左火焰花、右POWER就可进入了。不过这里根据图片指示有很多选择，挑自己有的贴上就行。

回复加存档后乘坐电梯来到了六楼，这里面对的是获得皇家贴纸力量的仙人球。这个BOSS的血有300之多。一开始只有一个头，然后身体会逐渐出来。同时每过三回合还会回血并召唤小怪，打掉50血后身体会消失一节。根据提示，当它5段身体完全成长后可以用棒球棍贴纸一下子将其打剩头部，只剩100血。

之后绿色跳跃攻击的贴纸很有优势，根据节奏按可以一次消灭它10的血。当其召唤小怪的时候玩家可以放POWER砖块并追加一个龟壳，可以将小怪立刻干掉。只剩头部时是最艰难的时候，首先它会多段攻击，其次在低血量时会加血，不要吝啬手上的绿色跳跃攻击贴纸。在剩余30血左右时，攻击间隙记得用POWER砖块，可以定住它防止它加血。胜利后取回了皇家贴纸，同时道具栏又增加了一页。

W3-1 ラクヨウロ-ド

先将W1-6内获得的3D物品喇叭（トランペット）给贴纸化，然后来到村庄左边的W3-1。前进后发现通路被巨大的毛毛虫花之子挡着，按Y贴上喇叭后将它叫醒，它告诉大家森林里有毒在蔓延，自己最喜欢的叶子也吃不到了，之后连花之子也被触手捉走了，马里奥只能自己前进探路。途中要注意地上的毒液，同时暗处也会有敌人冲过来，在最内部干掉回旋镖乌龟二人组后就可以获得流星碎片了。



W3-2 マヨエルの森

这里是个无限迷路的森林，玩家可以在告示牌上贴上贴纸来作标记，判别哪条路是自己走过并正确的。最初的场景内有两个防毒面罩小鬼，搞定后按照右、左、右、上、左、上的顺序就可以通过迷路森林，并开启通往W3-3的道路。

花之子身体： W3-10完成后花之子身体会逃来这里。先走右上的道路，这里依旧是个迷路森林，按照：右→左→右→右→右的顺序前进就可见到花之子的身体。战斗胜利后先往上走，在最后可获得3D物品保龄球（ボウリングのたま）。之后就可按START直接回到世界地图并送回W3-3。

W3-3 ハナチャンちのデカツリ-

这里是花之子的树洞之家，进入内部后上楼。在有床的房间内调查柜子，可以拿到3D物品录音机（ラジカセ）。出门后撕开封条可开启直通三楼的电梯。在顶楼看到只剩脑袋的花之子，原来是巫师用魔法将它的身体分开并分散到各处去了。而这里原本的木桩也被变成贴纸藏到其他地方去了，看来接下来得先帮花之子将四个身体找回来。取得旁边剩余的那个流星碎片就可以过关，进入W3-4。



W3-4 ストライ湖

进入后会看到逃走的花之子身体，一路追过去，躲在树上时要用锤子将其震下来，同时树上也可以震下来一些其他东西……在第二个场景最右边，砸树可以获得3D物品台球（ビリヤ-ドのたま）。获得后继续来到右边，花之子隐藏在这里的草丛中，将其砸出来后会向左逃回第一个场景，玩家要回去将这个身体捉住。然后回到最右边获得流星碎片。

隐藏通路： 在W3-2寻找第三个花之子身体过程中获得保龄球，将其贴纸化后进入本关。在第二个场景进入上方通路，玩家会看到保龄球场。将保龄球贴在右边木桩上后可获得流星碎片，开启通往W3-11的通路。

W3-5 ルブ-ル川

回到大地图后花之子的身体碎片会逃到新关卡内，于是马里奥追到了W3-5。先向右边走，途中可以看到流星碎片和贴纸，不过暂时拿不到。向上进入回旋镖乌龟守着的洞口，然后进入右边出口。在这里看到花之子的身体碎片，将右边的树叶震下来后乘坐树叶到左边场景。进入后跳到左下区域，上去撕开封条开启新的通路，就可以找到花之子身体碎片了。不过对方竟然向马里奥发起了攻击，两下搞定后过关。之后可先将身体送回去W3-3。

木桩贴纸获得方法： 乘坐树叶一直漂流到第一个场景后，在最左边起跳（树叶漂流时会有微小的停顿）可顶出隐藏砖块。之后来到花之子身体碎片的所在地，不要获取流星碎片，将右下的树叶震下来。乘上后切换一个场景，然后跳入左上的通道。接着就能以刚才顶出的砖块为落脚点继续前进并获得木桩的贴纸了，右边还有另一个流星碎片。回到W3-3将贴纸贴上后可开启通往W3-7的通路。

W3-6 テンボウ岬

进入后和绿奇诺比奥对话，他告诉玩家不远处的沉船就是漏出毒的源头，要彻底清毒只能去小岛上走一遭了。和右边的蓝奇诺比奥对话可买到几个强力的攻击贴纸，其中秘密门（ひみつドア）必须得买一个（用掉后回来补一个，基本上属于常备物品）。接着来到下方有个门轮廓的地方，按Y键将秘密门贴上，可获得3D物品鱼钩（つりばり）。继续前进，内部是一个能将3D物品贴纸化的地方，和村庄左边的设施一个效果。这关并没有流星碎片可以拿，所以从入口回大地图就可。另外回到W3-3，在二楼使用秘密门可以得到一个HP上限提升道具。



W3-7 ガサゴソ巢穴

获得W3-5的贴纸后才能开启本关。进入后会见到另一个花之子的身体碎片，追上去后会因踩破了蜘蛛网而落下，并且丢失所有贴纸……醒来后花之子的身体和露西被蜘蛛带走了。在右边场景会看到不少玩家丢失的贴纸，吃了无敌星将所有敌人撞掉后可安心拿回贴纸。

然后先进入下方通路，这里的几个入口内有不少贴纸，准备齐全后回来进入上方洞穴。在被困的花之子身体右边可遭遇BOSS大蜘蛛，先用火焰攻击蜘蛛网，然后一口气用跳跃攻击本体。胜利后进入右边，在最右边连续跳跃震坏蜘蛛网后就可以见到露西了。

出来后向左会见到有个门没贴好，先拿下来然后按Y键贴好后进入。在最后可以拿回锤子，同时旁边贴上秘密门后可以获得3D物品打扫机（たてがたそうじき）。接着跳下来往上来到花之子身体所在的地方，用锤子砸开网后救出身体，同样在右边拿取流星碎片后过关。



W3-8 キノエダノロード

出门后身体又逃来了这里，进入后发现被蛛网困住了。来到右边场景后，越过树干右边的毒沼，进入左边的门内可获得HP上限提升道具。接着向右来到楼上，跳跃破坏蜘蛛网并落下后向左边前进，可解救下花之子的身体，同时继续朝左走可以拿到木桩贴纸。回到右边的大树内部，走到原本踩破蜘蛛网掉下去的地方。向上走草丛里有个隐藏通路，继续前进就可以获得流星碎片了。回去贴上木桩贴纸后可开启W3-9的道路。

W3-9 アスレチ湖

乘坐摆动的木台来到场景右下，撕开封条开启浮台，乘上后可看到花之子的身体，不过它会逃跑。回来后进入右边场景，下方有回复砖块。然后在最上方乘坐摆动木台，跳到右边后撕开封条让第二个摆动平台活动。接着从第一个摆动平台跳到下方，乘坐第二个摆动平台来到右下，不过这时花之子的身体又逃走了……

从场景右上的入口进入下个场景，撕开左边的封条。这里内部的毒海绵用锤子将毒挤掉后可获得3D物品海绵（スポンジ）。然后跳过诸多摆动的平台来到左下入口。撕开封条后开启左边的近道，然后用贴纸封住右边的毒气喷孔，可以跳上摆动平台来到右上入口，来到花之子身体所在的平台，将其解救出来后取得当前场地右上的流星碎片就可过关。

W3-10 キリカブ广场

追着逃走的花之子身体来到这里，跳进右边的落穴。这里正在举办一个名为“ムーチョ で ムーチョ”的电视节目，马里奥作为嘉宾参与这个节目，只要成功通过三个挑战后就可以得到奖励，也就是花之子的身体……

试炼1：心跳二选一，根据问题选择对还是错就可。挑战期间场地会充满毒气，同时回答错误也会扣除大量HP，要在HP为0前回答正确四道题目才算挑战成功。

试炼2：从四个地洞内毒气面罩小鬼会不断出现，用锤子击打20次就可。挑战过程中也会涌出毒气，不过地洞内会出现心，击打后会帮玩家回复HP，千万不要漏了。



试炼3：这是个考眼力的游戏，三个砖块有一个是目标砖块，然后会变换位置，玩家要选出正确的标砖块是哪个。一共要完成三次，第二次速度会加快，而第三次则增加一个砖块。期间没有什么窍门，就是看玩家的眼力了。

三个试炼完成后可解放花之子的身体，同时掉落到最下层。此时司仪还会问玩家是否进行特殊挑战，玩家可以先选第二项后去加血，再对话来接受挑战。挑战是试炼1和试炼2的混合版本，击打5个小鬼后回答问题。3次后就可完成，并获得3D物品暖气（オイルヒーター）。回到大地图后花之子身体会逃往W3-2。

W3-11 アナポコの森

走到最右边后往上进入草丛，发现花之子的身体被乌贼带走了。接着向右前进，这里有几个封条，但是只是能让玩家顶到砖块。接着进入左上场景，撕掉最左边地上的封条后会掉入地下，上来后可获得封条贴纸。回到第二个场景，在右下将封条贴纸贴上。然后扯掉封条就可以上去拿到流星碎片了。

不过本关的任务还没有完成，要出现新关卡就先别拿取流星碎片，进入右边救下被乌贼挟持的奇诺比奥后可以获得闪光蘑菇贴纸。然后继续右行，从毒沼中间的洞穴跳下去。出来后在右上，有毒的墙壁上隐藏着一个门。进入走到最后就可以获得流星碎片了，同时新关卡开启。

W3-12 アラナミ海岸



进入后就会看到花之子的身体和乌贼，战斗胜利后花之子看到毒源头的船愤怒地跑开了。在栈桥上按Y键会发现路易，将他扯出来吧。接着回到左下，在沙滩上获得3D物品怀表（かいちゅうどけい）。然后回到大地图，会发现花之子的身体跑到港口去了。跟着来到港口（キラナミハ-バ-），顺着毒液前进就可以看到花之子的身体想上船，不过现在船有故障无法发动，见状花之子的身体也乖乖地跟马里奥回去了。回到W3-3，将四个身体都贴上后花之子回复了原状。

不过虽然身体恢复了，但是森林依旧在遭受毒的侵袭，想到这里花之子又愤怒地冲向了海边。这里先做准备工作，多买些强力的跳跃攻击贴纸，然后将W3-9获得的3D物品海绵贴纸化后带上。再次来到海岸，虽然岛上的情况还不明，但是为了能让漂亮的森林恢复原状，马里奥乘着花之子前往了岛上。

一路前进，期间要小心乌贼爪的攻击，存档后进入左边。内部是BOSS巨大毒乌贼，战斗中玩家要根据它举手时的攻击节奏来按B防御，不然受到的伤害会很高。而BOSS最麻烦的攻击技能是喷毒，但是玩家看它蓄力变紫后使用海绵，就可以将毒如数奉还，BOSS中毒后每回合会损失30血，同时中毒期间攻击也不会命中，让战斗变得异常简单。BOSS低血量时喷毒玩家只需要用POWER来打断即可，胜利后取回了第三个皇家贴纸，道具栏也增加了一页。



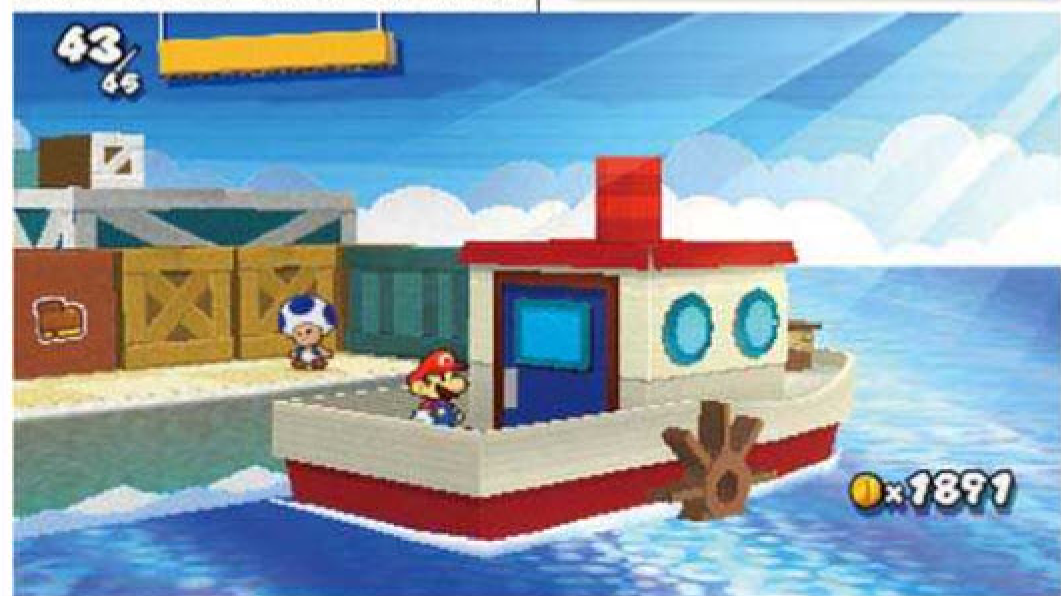
キラナミハ-バ-



通过第三大关后就可以来到村庄上面的港口作进入第四大关的准备了。首先将W1-1获得的3D物品剪刀和W2-2的3D物品灯泡还有W3-6获得的鱼钩贴纸化后带进来。然后进入中间的房间，在地下昏暗的灯泡处将灯泡贴纸贴上，就可获得船舵。接着来到港口进入船内，将船舵贴上后和蓝蘑菇对话，发现船还被绳索拴住。

从心型砖块旁箱子的间隙进去，会发现拴住船的绳索，这个时候将剪刀贴上去即可，再次对话就能顺利起航了。不过出航时就遭遇了BOSS大跳跳鱼，它的HP虽然只有88，看上去很容易对付，但实际上只要它的HP降到一定程度后就会潜入水中加血，同时马里奥也攻击不到BOSS，这个时候就要用鱼钩贴纸将其拉出水面来继续揍了。最后要注意它会不断膨胀，最大化后会使用伤害99的致命一击。不防御好就被秒，当然最好是用强力攻击在其膨胀前干掉它。胜利后乘船进入第四大关卡。

小库巴： 在水上行走时会遭遇小库巴的攻击。不过战斗还是比较简单，当其手上拿着炸弹的时候用灰色的铁锤子投掷攻击就可让他遭受很大的伤害。而他手上没炸弹的时候就狂踩吧。



W4-1 スノ-ヒル



先将W3-10获得的暖气贴纸化后带上。进入关卡后来到右边，会看到滑雪的企鹅，小心通过继续朝右边前进，扔大雪球的敌人的雪球可以用锤子砸掉。这里的目标是左上的道路，门口有个回复砖块。回复后进入左边可获得流星碎片，并开启通往W4-2的道路了。



流星碎片2： 前期和前一个碎片取得的过程差不多，来到安放暖气的地方后不进洞穴继续朝左边走。在挡路的大雪球处贴上一个火焰花的贴纸，将冰雪熔化掉后获得水管的贴纸。然后往右直走回到最右边的场景，在这里右下有个紫色墙壁，将水管贴上后来到上方。站在有大量积雪的地方会传送到水管的所在地，进入后一直向左就可以获得流星碎片，开启W4-5的通路。

W4-2 アイスリバ-



进入冰道后躲开企鹅一直向上走，途中可得到3D物品冰壶（カ-リング）。进入冰洞后要小心别被冰柱砸到，不然会被冻住，然后向上攀登进入下个场景。这里又是一个冰道，途中右边有一个HP上限提升道具，千万不要漏了。在冰洞的最后可以获得流星碎片，进入W4-3。

W4-3 ミステリ-マンション



先和门口的紫奇诺比奥对话，获得封印之书（ふういんの本），他希望玩家将这个书还到这里的地下室去。进入鬼屋，上楼后按Y键可获得紫奇诺比奥肖像贴纸（あるじの肖像画），然后从楼下左上的门来到食堂。进入后走一段会发生剧情，大量鬼魂登场。先在房间的左上获得3D物品烤箱（オ-ブン）。然后调查右上的冰箱和鬼魂战斗，胜利后可将其封印到书里，再调查一次冰箱就可获得3D物品冰箱（れいぞうこ）了，都拿到后回到大厅。楼梯下隐藏着一个鬼魂，干掉并封印后进入1楼右边的门来到书房。



书房内漂浮的家具是可以跳上去的，从左边的柜子跳上桌子，跳上左上平台后顶灭蜡烛可以看到鬼魂，战斗后将三个鬼魂都给封印。然后利用掉下的家具作落脚点，跳到右边的书架上，获得门贴纸。再就可从左上的门来到走廊了。

前进不久后窗户会飘进一个3D物品订书机（ホッチキス）。一直向上走，切换视角后在楼梯下看到被老鼠欺负的鬼魂，战斗后封印。然后上楼，这里可以看到个门轮廓，如果有秘密门贴纸的话可以从这里出去，回到村庄的西面，用锤子砸开出口可以直接回到将道具贴纸化的地方，以后就不用每次在大地图上走海路回去了，此外这里左边的NPC还可以买到以前使用掉的3D物品。

接着回到走廊，从走廊左边的小道进入。在第一个房间内可以看到书架，按Y键扯下来，出门后贴在左边，可以获得闪光的无限跳跃贴纸。接着进入第二个房间，里面有很多通路，按Y后发现墙面可以撕下来，然后走左边，这里的墙面依旧贴了一个无限跳跃的贴纸，按Y也可以将其撕下来，接着将两个墙面互换位置贴好后就可以进入园艺室了。封印

一个鬼魂后来到左边架子，用锤子多敲打几次后可以获得3D物品水壶（じょうろ）。



回到走廊了走左下，用锤子打掉左边第一个窗户，会开启通路，到达房屋外，在这可以封印一个鬼魂。回来后向下进入居间，这里从左边沙发跳上暖炉，用锤子砸发光的壁画可以得到金库的贴纸。然后从右侧的门回到大厅，从右边的书房再来到走廊左边。

这次进入左边小道后再来到第一个房间内，将金库贴上，可和黄金鬼魂战斗。然后回到大厅二楼，在原本肖像画的地方将书房得到的门贴上，进入食堂二楼。左上的蓝色门内用锤子击打时钟可以封印一个鬼魂。同时调查柜子也有一叠鬼魂，嫌麻烦的话可以用之前获得的闪光无限跳跃贴纸来攻击，连踩100下。封印成功后可以捡到大书架贴纸（屋敷の大きな本棚）。

接着进入紫色的门，这里



的垃圾桶内有个鬼魂。然后将肖像画给贴上，在出门时会发现肖像的脸变成了鬼魂，靠近门口时返回就可以和鬼魂战斗了。接着是红色的门，调查中间的相册可以和鬼魂战斗。全部搞定后从右边的缺口跳下食堂1楼。跳到桌子上后可获得3D物品蛋糕（ケーキ），然后回到大门口。将紫蘑菇面前的火用锤子熄灭后干掉他身后的幽灵，然后会提示玩家所有的幽灵都被封印了。

接着先做一下战斗准备，将W1-2获得的3D物品电风扇贴纸化后带上。然后在大厅回复加存档后来到书房，将书架贴纸给贴上，从内部房间进入地下室，将书放在最下面的台座上。然后发生剧情，巫师出现，他十分感谢马里奥能将屋子内的鬼魂聚集在一起，之后解放了鬼魂的力量开始了BOSS战。第一回合过后场景内的蜡烛会亮起来，让大鬼魂消失踪影，同时攻击也不可见，无法防御。这个时候就要放出电风扇来熄灭蜡烛，继续战斗。如果忘记带电风扇又很久没存档的话，也不用慌，战斗中是可以逃跑的……

胜利后回到大厅，从左边进入居间。消除了鬼魂，紫奇诺比奥也开始享受生活了。调查左边的唱片机可以变换音乐，然后调查左上的画，会得到剪报贴纸（ありし日の先代）。最后进上面的门，从之前砸开的窗户来到外面，拿取流星碎片过关。

W4-4 カチワリ洞

经过了前面大关卡的历练后终于可以休息一下，本章就是一个商店，可以买到不少高价商品。而要继续攻略的话得取得W4-1的第二个流星碎片。



W4-5 ホワイトバレー

前进不久后使用隐藏门可以获得3D物品电筒（でんとう）。一路走到最右边，使用剪报贴纸后可以乘坐升降机了。在升降机上会遭遇敌人的袭击，按A键可以将黑色毛虫顶掉，而左右晃动可以躲避扔过来的冰球。在第三个场景会有很多飞行的酷栗宝袭来，跳跃两次后会朝玩家跳过来，也是按左右躲避。其实只要贴纸足够，这里的战斗并不是很难。途中还会看到路易，不要忘记按Y将其拉出来。

W4-6 クッパ雪像の砦

先将W4-3的烤箱贴纸化带上，同时在W4-5购买一些闪光的巨大火焰锤子。然后进入本关，会发现大量面具小鬼，如果玩家不想战斗的话可以在右边的门框上贴个秘密门直接进去。进入后右边箱子上有个3D物品钳剪（いときりばさみ），这里左边可解救被面具小鬼纠缠的奇诺比奥。然后向上插队直接乘上矿车。之后就又是类似2D过关小游戏，要跳跃来躲避地上的尖刺，获取大量金币。

然后玩家会看到一个面具小鬼吊着闪光的贴纸，这个时候按Y可以发现贴东西的地方，随便贴个道具上去，会变成砖块。挡住面具小鬼的通路后取得了铁路贴纸，然后在前面跳不过去的地方将铁路贴纸贴上就可以通过了。

下个场景铁路上有许多炸弹人，优先躲避。前进不久后会看到一段不自然的贴反的铁路，按Y揭下重新贴后可以来到休息点，可加血和存档。同时这里的左上可以得到出口贴纸（トロッコの出口）。将贴纸贴在终点的紫色墙壁上就可以抵达下一个场景了。如果没贴的话会掉下来，不过进入左边水管可重新开始。最后来到库巴像脚下，触发BOSS战。

由于BOSS是个冰像，所以火焰花的贴纸对它有奇效，烤箱则能造成60点伤害。此外W4-4可以买到的巨大火焰锤子打出最优攻击甚至可以造成99的伤害。库巴像的攻击为吐息和踩踏，威力并不是很大。在HP减少到100以下后会现出本体，总之是个稳扎稳打就能过的BOSS。

W5-1 ヘイホ-ジャングル

乘船来到右边就可以进入第五大关，攻略本关先将3D物品吸尘器贴纸化后带进来。进入W5-1后向右走，看到霸王花后跳下去砸它的根部。砸晕后赶紧跳过去，进入右上通道。这里有诸多茂密的草丛，里面隐藏着食人花和印第安小鬼，观察好影子和长枪来移动，避免无谓的战斗进入右上道路。

在关卡内部看到三个拿着闪光物品的印第安小鬼，但是靠近后会逃开。先回到下方，会在草丛里看到第一个拿着闪光物品的印第安小鬼，先将周围的妨碍者干掉再将其逼入左上的墙壁内就可以触发战斗了。胜利后获得第一个石桥碎片（石桥のかけら）。

接着上去进入左边场景，这里门口可进行回复。在左边场景看到很多的废纸，在这里贴上吸尘器就可以打扫干净了。然后干掉小鬼拿到第二个石桥碎片。接着就是去存档点右边的场景了，前进不久后会看到小鬼将贴纸传给了对面的同伴。跳到霸王花所在地后先去右上，进入隐藏洞穴可获得HP上限提升道具。然后来到左下的茂密草丛处，砸散后会看到封条。撕掉封条继续前进，砸晕霸王花后赶紧绕上去跳过。



切换场景后可以看到最后一个带着闪光碎片的小鬼。将带碎片的小鬼逼入左边的坡道，一路追过去后会被霸王花吃掉……先不要下去，来到当前平台下面两个树干中间，可以砸出来一个砖块。然后砸晕霸王花后利用落脚点就可以获得最后一个石桥碎片了。然后朝右边走可看到门轮廓，贴上秘密门贴纸后获得3D物品园艺剪刀（たちばさみ）。最后回到流星碎片处将三个石桥碎片铺上过关就可。



W5-2 ジャングルリバ-



最初不要进入小屋，在最右下的墙壁处可贴上秘密门得到3D物品ハンディそうじき。接着进入小屋乘上木筏，砸掉砖块后开始漂流。这里玩家站在木筏上是不会掉下水的，而且可以贴边移动来控制木筏的前进方向，用这个方法来吃金币，同时躲避敌人的攻击。第三个场景内会有骨头鱼追过来，当其啃木筏的时候给它一锤子就可，另外还可以得到3D物品橡皮鸭（アヒルちゃん）。抵达岸边后先往左走，进入水管后可以来到第二区域，解救被困的奇诺比奥。折返后无视印第安小鬼，直接取得流星碎片过关。



W5-3 ビッグフォ-ル



进入本关后会遭遇巨大鱼的袭击，要左右狂跑来躲避它的攻击。之后马里奥会掉落瀑布，而巨大鱼则飞走了。来到第二个迷雾场景，途中分支先走右边的道路，不久就抵达终点了。此时先不要拿流星碎片，往左边跳出篱笆，在问号砖块内可拿到一个闪光巨大无限跳跃攻击贴纸（强力）。贴上神秘门贴纸可获得3D物品ごうかなベッド，然后拿取流星碎片并开启通往W5-1的道路。



流星碎片2：这里在迷雾场景的分支点走左边小道。途中会看到一个上下颠倒的洞穴，按Y键撕下重新贴好后就可进入洞穴。先不忙过关，在右边可拿到一个超强的巨大闪光无限跳跃攻击贴纸（放着别用留着踩最终BOSS库巴）。获得后就安心过关吧。

W5-4 ワンワン遗迹



在遗迹外前进时要注意会被墙内的石块推下来，一路向前来到回复砖块处进入遗迹。按Y后可将坡道重新贴好，从而进入右边入口。这里地上不同颜色的地板是落穴，要小心。将右边的回旋刀刃用锤子解放出来后可来到右边了，在第二个回旋刀刃右边平台上用锤子可以砸出隐藏砖块，利用这个砖块可跳到两个回旋刀刃顶部，来到场景左上出口。途中有个秘密门，内部用锤子可以震下来一个3D物品空调（エアコン）。

出来后下来撕掉封条开启桥，右边砸开墙面还可以开启近路，回到回复砖块处回复。继续朝左边前进，根据瀑布内的影子来躲避石块，来到左边进入遗迹内。从砖块顶部跳到右边，如果被砖块推下来，将下方的封条撕掉就可回来继续。进入右边小房间后，按Y将墙面重新贴好就可进入上方的门了。出来后获得贴纸遗迹の床，同时砸这里的墙面可以拿到3D物品电池，获得后从下面缺口跳下来。

进入旁边的遗迹门，在左边贴上遗迹地板，在回旋刀刃跑左边去时砸地板会出现通路。向左来到遗迹外，这里右边有个瀑布，不过可以砸出三个地板，在第三个砖块上按上就可以进入瀑布，获得3D物品水壶（やかん）。接着存档后过左边的桥，会看到铁球汪汪。用锤子将木栓砸掉后就开始了BOSS战斗，不过对方防御力很高无法展开攻击，好在三回合后就暴走脱离战斗了……获得流星碎片过关后可进入W5-5了。



W5-5 ゴツゴツロ-ド



将W4-3得到的3D物品冰箱贴纸化后带进来，在烟柱上方按Y键贴上使用，可将所有岩浆冻住，这里右下可使用秘密门获得3D物品タライ。然后一路右行，在一个橙色洞穴处按Y键可获得贴纸登山道の穴。在下一个场景，右边暂时跳不过去，先来到下方，按Y键能得到另一个贴纸登山道の岩。同时将之前得到的洞穴贴纸贴上，进入内部最后用锤子击打墙壁，可让顶上的岩石落下形成通路。



回去后从上方前进，可看到回复砖块和存档点。在下个场景的地面上有X形裂缝，站上面引诱落石砸过来就会出现落穴。在场景右边有个扔火球的乌龟，将其左边的X形裂缝砸开后可掉落到下方洞穴。进入往上后发现这里是温泉，同时还可以看到路易，按Y将其弄出来吧。然后回来朝左边走，途中可获得贴纸ひびの入った岩。

然后出来回到之前的场景，这次从右边岩浆上走，等落脚点出现后跳过去进入下个场景。这里下面有个紫色墙面，将之前的岩石贴纸贴上，然后用锤子敲打后上方岩石压下出现通路。走到右上后会发现一个X形裂缝，掉下去后可以获得一个强力攻击贴纸。然后回到倒下的岩石处，按Y键将岩石重新贴上就可以取得流星碎片了。

W5-6 グラグラ火山



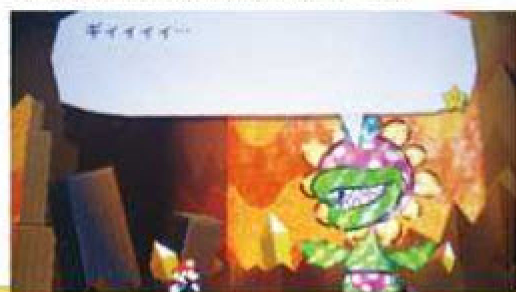
跳入火山口，在这里露西感受到了皇家贴纸的力量，之后皇家贴纸的拥有者巨大食人花将露西一口吞下。撕下桥上的封条后马里奥掉了下去，跳上内部可回到上层，但是又喷发过头了……向左继续前进，这里可以看到一个秘密门，以后来可以拿到3D物品吉他（ギタ-）。



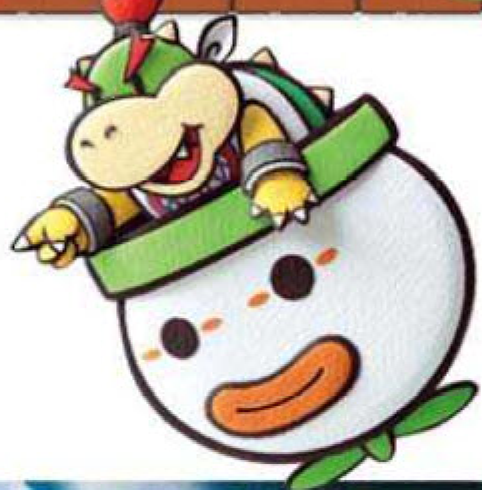
接着从岩浆里冒出一个铁球汪汪，只能往回跑来躲避。乘着平台来到下方，进入左边的门，在里面发现了一个品种丰富的商店，可补充一下道具，然后进入左上的通路。在道路最后又看到了铁球汪汪，在战斗中使用带有绵羊图标的锤子可让其沉睡，接着用逃跑来脱离战斗。趁现在将木桩砸掉，然后继续战斗，和之前一样混三回合等其暴走就可。

搭载了两个铁球后平台又下降了一层，在这里会看到许多锁链，连接着之前看到的顶部的道具和铁球汪汪。将第1、3、6、8根木桩砸下后就可以得到顶部吊着的强力贴纸了。然后进入左上的门，这里是一个有多个岩浆平台的场景。一路来到最左上，这个岩浆平台可以去到三层，进入中层后可来到右边撕掉封条。

接着回到平台处将平台右边的木桩砸下，可以解救出铁球汪汪了，三个铁球的重量让玩家可以来到BOSS所在地了。取得HP上限提升道具后，推荐先从右边水管补充点加血蘑菇，之后就可开始BOSS战了。BOSS血量为300，会先在空中发动攻击，同时攻击力和防御力都很高。不过在其发动回转攻击后会眩晕，此时进行攻击后它会暴露出弱点，这个时候就用强力攻击狂踩吧。途中它会放出骨头骷髅，用范围攻击的锤子一击干掉后继续踩BOSS即可。待BOSS的HP降到100以下时会吐出露西，这个时候就用连锁攻击一口气干掉BOSS吧。胜利后道具栏增加了一页，同时也可以杀入最后的第六大关卡了。



W6-1 ゲートクリフ



收集了5个皇家贴纸后来这里会发生剧情，剧情后按Y将墙壁撕下重贴后库巴城出现了。由于现在并没有办法追赶空中的库巴城，只能先开船回去想办法。来到W3-3，在这里顶部发现长出了翅膀的花之子，于是马里奥乘着花之子进入了库巴城。



W6-2 クッパJr.船団

在城堡前，马里奥遭遇了库巴的舰队，带队的则是小库巴，他在船顶等着主角的到来。进入船舱后，左上有个秘密门，可以得到不少强力攻击贴纸。接着回来，下到一楼并来到大炮室，继续走下方楼梯可进入大炮的机关所在地。撕开左上的封条后回楼上，大炮室的上方有一个没炮筒的地方可以来到船外，发现这里可以进到右边的门内了。



在这里看到了巨大的炮台，来到下方按Y键可将炮台撕下，获得贴纸マグナムキラー炮台，再贴上就可轰开另外一边的墙壁了，然后从破洞处一路前进可来到甲板。这里干掉两个鼹鼠后登上右边船尾可以回复HP，然后登上这里的绿色木箱，跳上船沿。一路向下走，借助晃动的木箱作落脚点跳到船头，就可以遇到小库巴了。

和小库巴的战斗在所难免，战斗中他会先施放防御护罩阻止玩家的攻击，然后每回合都释放大量的火焰和铁球攻击玩家。其实想要获胜也异常简单，在本关中可以获得很多浣熊尾巴的贴纸，使用后可以将小库巴发射的火焰和铁球都打掉，打回铁球甚至可以造成50点伤害。胜利后获得流星碎片。



W6-3 空中クッパ城

进入前先将没用的攻击贴纸放在同一页内，进门后不久便遇到了巫师。战斗开始时对方会先将玩家的所有贴纸都变成沙滩鞋，所以只用之前放置的那一页的贴纸就好。然后对方会释放分身，每回合可以攻击三次，同时每次玩家攻击到只剩一个人时会再次分身加回复HP。这里就要看玩家发动连携攻击的能力，用连携攻击发动沙滩鞋一口气将巫师拍死就可过关了。



此时应该先回去存档和做准备。首先是贴纸化一些3D物品：订书机、剪刀（名字带はさみ的剪子系列都可以）、冰箱（空调等冷冻物品都可以）、录音机（ラジカセ）。然后棒球棍等攻击力强的贴纸也做一些，当然玩家本身攻击贴纸很多就无所谓了。然后是购买2个加血蘑菇，闪光铁鞋子等，普通跳跃攻击的贴纸派不上很大用场，留一点即可，其余的卖掉。接着再进入W6-2拿取一些浣熊尾巴的贴纸。最后查看下有没有漏拿的HP上限提升道具，之后就可以进来挑战最后的决战了。

在关卡最后马里奥看到了碧奇公主，正想上去解救时库巴登场了。获得了皇家贴纸力量的库巴一口气就将碧奇公主送入了内部，看来和他的决战是在所难免了。第一阶段他会从旁边召唤出小怪来一起战斗，如果玩家清光会继续召。所以先使用订书机将出口封住，然后单挑，当它HP降到350以下后进入第二阶段。

库巴召唤出了大石板来参与战斗，石板的攻击力和防御力都很高，且不干掉不能攻击到库巴。防御大石板的攻击后可用ピコピコハンマ－将其放倒，之后立刻用剪刀，就可以瞬秒大石板，然后就是打库巴时间了。



血量200以下后他会进入第三阶段，此时他会召唤出熔岩，这里使用冰箱等冷冻道具的话可将场景冻住几个回合，同时对库巴造成伤害。这样每次库巴召唤小火焰攻击就无法奏效，呈任玩家鱼肉状态。这里使用冰属性的攻击可以很奏效，努力进攻吧。

库巴血量降到150左右会召唤铁球汪汪，这里是无法攻击铁球汪汪的，所以要利用浣熊尾巴来反击（没有的话防御铁球汪汪的攻击也可以得到贴纸），将铁球汪汪扫尾打回去后可将库巴撞下楼去，但是在众人赶去回收皇家贴纸的时候库巴巨大化后出现在了两人面前。

这场就是最后的决战了，库巴的HP回复到了500。在最初的几个回合攻击基本上不奏效，所以选些不强力的贴纸来打消耗。过了几回合后，露西发现最后的皇家贴纸的力量实在太强了，如果我方不使用闪光贴纸的力量是不会有用的。所以只能使用最后的手段，露西牺牲自己幻化成贴纸强化了马里奥，强化后老虎机会变成只有两种图案，成功连携可发动最多5次的连携攻击。这里先使用录音机，可以让攻击力变成两倍，然后就是将积攒已久的强力闪光无限跳跃贴纸（红色鞋子）都用上吧。这回合完全就是碾压，就是手会按得有点酸。如果没有的话就只能稳扎稳打了，主要攻击两个手，头部防御很高不要攻击。

胜利后撕下封条救出了碧奇公主，她很高兴马里奥能将陷入异常的库巴返回原样，为了答谢马里奥公主将使用皇家贴纸力量许愿的权力交给了他，至于马里奥许了什么愿望就留给大家自己去看了……

没有任务、没有目的、没有血腥暴力的打打杀杀，这里有的只是温暖治愈、宁静平和，销量突破200万的《动森》被称为妖怪级休闲游戏也不为过，这里为疲劳的玩家们提供了一片休憩的乐土，快拿起3DS来当个悠闲的村长吧。

とびだせ どうぶつの森

文 半夏

其他·交流 ETC	立体动物之森		
	とびだせどうぶつの森		
	Nintendo	2012年11月8日	日版	1～4人
	4800日元	对应无意识通信/邂逅通信	推荐玩家年龄：全年龄	

序章 火车上的对话

故事从通往未知地区的火车开始，我们的主角正坐在车里。一只陌生的黑猫和主角搭话，可不能小瞧和他的对话，这是影响着玩家生活是否能有一个完美开始的重要对话。他会询问当前的日期、时间，正确回答之后会决定村庄内季节、时间。之后的几个简单问题决定了玩家的名字、性别、即将去往的村子的名字。之后会进行一串问答，这是有关玩家脸型和初始服装的选择题（游戏后期开设理发店后能够更改）。在对话中有关村子地图的选择则需要非常谨慎。





问题1与答案		问题2与答案		问题3与答案		男生	女生
それで、キミは×××村にはよく行くの？（那么你经常去×××村子吗？）	行ったことない（没去过）	何しに行くの？（去干什么啊？）	お引越し（搬家）	家は？（住哪？）	これから探す（现在找）		
					考えてなかつた（没想过）		
			ナイショ！（秘密！）	お引越し？（搬家吗？）	せいかい（正确！）		
					バレたか……（暴露了吗……）		
	覚えてないや（不记得了呀）	何しに行くの？（去干什么啊？）	お引越し（搬家）	導かれた感じ？（被引导而来吗？）	そうだと思う（我想是的）		
					そうでもない（我不这么认为）		
			わかんない（不知道）	住みついちゃったりして（住下来吧）	そのつもり（正有此意）		
					そんな気がする（想住下来）		
	ヒミツ（秘密）	何しに行くかもヒミツ？（去干什么也是秘密吗？）	もちろんヒミツ（当然是秘密）	お引越しじゃない？（是搬家吗？）	ピンポーン（答对了）		
					やるな……（很厉害啊……）		
			引越しだよ（搬家哦）	キミおもしろいね（你很有趣啊）	よくいわれます（经常被人这么说）		
					いたってまじめ（其实很严肃）		

村子的地图

猫咪让玩家挑选的村子地图，决定了今后村子的生活将在什么样的地方展开，地形五花八门，一般来说，村庄内池塘比较少（占地少，能开发的土地多）；自己的住宅往返回收店、商店街比较方便（省时）；村内初始桥梁位置合理（后期建设不必太过费心），综合考虑这三点，挑选心仪的村子就好。不过也不必拘谨，没有完美的村地图，只有勤劳的村长，只要你肯好好规划，肯定能建成一个称心如意的村庄的。（下文地图为笔者地图，仅供参考。）



1.车站，从这里可以进出村子，去其他朋友家游玩。一些公共事业的资金募集也在这里开展，另外这里的储物柜可是初期存放物品的重要地点。

2.商店街入口，从这里可以去到商店街。

3.办事处，村长工作的地方，在这里可以找可爱的小秘书静江调查村内环境情况，开展或者撤销各种村内公共事业。

4.羊驼回收店，这是一家由羊驼夫妇经营的商店，各种搜集到的资源都可以在这里贩卖，醒来后的羊驼丈夫能够帮忙改造家具，具体的会在后文说明。

5.玩家的家，最初的地图是没有的，从村办事处出来后来到商店街与狸猫地产商对话就可以自由选择家的位置，记得选个不错的位置哦，不然每天往返跑得腿都要瘦了。

6.池塘，能钓到一些鱼和垃圾，池塘附近不可以建设公共设施，一般来说选择池塘越小越少的地图比较好（这块地图有两个池塘很一般呢）。

7.码头，从这里就能乘船驶向南岛了，具体见后文说明

8.村民的家，每个村庄可以生活10位村民，最初村子里没什么人，之后会逐渐增加。和玩家一样它们的房间也都是按自己心意随意挑选的。

9.查找便签，点开那个黄色的小箭头就能打开便签，村民的名字都标注在上面，点一下，村民的住宅就会高亮显示在地图上，方便不认路的路痴村长查找。

10.村广场，成为村长的第一件事就是来这里种一棵象征村子的村树，之后各种活动以及流动商店都会在广场开放。

11.筹款中的公共设施，随着故事的发展，玩家可以在办事处选择建设各种公共设施，选择好建设地点后地上就会设立捐款土偶，点击与其对话能够进行捐款，捐款完成后第二天公共设施才可以建好。

12.背包选项，打开后可以开启背包，在这里进行道具、服装的更换。

13.设计选项，点开后可以看到保存的设计图样，具体会在后文说明。

14.图鉴，第一次钓到的鱼，捉到的虫都会在这里留下图鉴。

15.玩家居民证件，点击可以查看生日、编辑问候语、查看所得徽章。

16.聊天，在这里输入话语可以让地图里所有玩家看到。

17.表情手册，其实是师匠的“捏他”帐，具体见后文说明。

第一章 成为村长的第一步

在下了火车之后玩家被莫名当成村长，不管怎样先去找狸猫地产商为自己定一块不错的土地建家吧。最初玩家只能住在小小的帐篷中，找狸猫还清建房贷的头款10000贝鲁金钱后就可以申请贷款，正式建成4×4大小的房间，之后可以不断扩大，但都需要先还清上一笔贷款。购房的首期贷款38000贝鲁成了摆在玩家面前的第一道难关，这个时候可以到村办事处，听一下小秘书建议。



暮らすのアドバイス

在办事处和秘书对话选择“暮らすのアドバイス”，她会给玩家一些类似新手任务的建议，比如种植果树、捡取贝壳，在《动森》的世界里不会有明确的任务，但是在和小动物对话中他们会提出各种要求，这些大多会有关键字标注，再次对话时可以看到完成任务的各种选项，或者能看到“何だったっけ”之类重复提示任务要求的选项。和静江的对话也是这样，要注意留意她给出的关键字，完成果树种植任务之后能够收到静江赠送的水果，这些水果最好不要卖掉，可以选择种在村中，丰富村内资源。完成小秘书的所有任务后她会赠送一个水壶给玩家。



动作指南

按键	作用
滑杆	移动
B/L/R+滑杆	跑动，会踢碎地上鲜花
A	确认、对话、调查、进门、使用拿着的道具、摇树
B	使对话快进、取消
X	打开菜单
Y	捡起地上物品、收起房间摆设
L+R	截图（只上屏幕）
方向键↑	能够仰视天空，看到平常很难看到的景色
方向键←/→	房间内转换视角、房间外切换道具
方向键↓	房间内转换视角、房间外收起手持道具

村长要善于使用道具

只凭徒手是很难完成后期的高额贷款的，这个时候各种道具成了玩家搜集资源的最好帮手，下面就让我们一起看一下道具的入手方法吧：

图标	名称	入手方法	使用说明
	スコップ	まめつぶ商店购买	按A可以在地上挖坑，按Y能够将坑填回，对岩石使用可以击打岩石，部分岩石可击碎
	つりざお	まめつぶ商店购买	对鱼影按A可以抛竿，再按可收回
	あみ	まめつぶ商店购买	按A可捕虫，长按A能发动忍步，缓慢靠近昆虫而不容易被发觉
	オノ	园艺店购买	对着树按A能够砍树，容易坏，属于消耗品
	ジョウロ	完成全部静江初期任务获得、园艺店购买	对着花按A能够浇水，浇过的花会有闪亮光泽
	パチンコ	コンビニまめつぶ购买	按A能够发射，可以击碎在空中飘浮的气球，礼物掉下后有可能掉入水中
	メガホン	コンビニまめつぶ购买	按住A可以用3DS内置麦克可以大声呼唤，有村民在地图的话会回应你，让你知道它的位置
	タイマ–	コンビニまめつぶ购买	可以设置3分、5分、10分、15分钟倒计时，倒计时开始后开始统计每个玩家的捕鱼、昆虫个数，倒计时结束后发表统计
	マリンスーツ	南岛可免费借用，但不可带回，可带回的需40点券	穿上之后靠近水边按A可以游泳，在水中按Y能够潜水再按一次可以浮出

关于金银道具

除了普通的道具外，游戏中还有金银道具的存在，不仅外形十分惹眼，而且也有一些特殊的作用，但是金银道具入手方法都不简单，想要得到还需要花一番功夫。

图标	名称	入手方法	说明
	银のあみ	博物馆2楼扩建后，虫的捐赠数量超过30个就可以在博物馆2楼购买	比普通的捕虫网捕捉范围更大，更容易捕捉昆虫
	金のあみ	完成全部虫图鉴，在捕虫大会和カメヤマ对话获得	比银色捕虫网捕获范围更广，更容易捕捉昆虫
	银のつりざお	博物馆2楼扩建后，鱼的捐赠数量超过30个就可以在博物馆2楼购买	鱼上钩后按A键即使稍晚也不会跑掉
	金のつりざお	完成全部钓鱼图鉴（海の幸除外）在钓鱼大会和ウオマサ对话获得	鱼吃光鱼饵时间更长
	银のスコップ	博物馆2楼扩建后，化石的捐赠数量超过15个就可以在博物馆2楼购买	敲击岩石时有一定几率像掉钱一样连续掉矿石
	金のスコップ	在豆狸商店升级到最大后，总计购买50个肥料后获得	将金币埋在地下有一定几率获得金树
	银のオノ	在南岛用8枚点券交换	比普通的斧子耐久度更高，砍伐树木能够出现特殊形状的木桩
	金のオノ	在园艺店累计购买树苗（不是矮木）50个获得	不会坏，而且砍树速度更快，还会留下稀有图案树桩
	银のジョウロ	在园艺店累计购买鲜花种子50个以上获得	比普通的水壶浇水范围更广
	金のジョウロ	保持环境状态最好连续15天，和静江对话获得	浇水范围更广，浇枯萎的黑色玫瑰时能得到金色玫瑰
	银のパチンコ	累计击碎空中气球16个之后，击碎空中两个银色气球，礼物掉落拾取后获得	一次可以射出2发子弹
	金のパチンコ	击碎过16个普通气球后，几率很小会在空中出现3个金色气球，击碎后礼物掉落拾取后获得	一次可以射出3发子弹

第二章 自然的恩惠

在村子中有着结满果实的树木，也有鱼儿游曳的河水，更有蝴蝶停留的鲜花。村中丰富的自然资源是支持居民生活的珍贵宝藏，成为新人村长后玩家不妨从探索村内自然开始，逐渐累积资金，享受悠闲生活的乐趣。

关于树木

在空手状态下面对树木按A键就能摇晃树木，如果树上结着果实，果实就会掉落在地上可以捡起收获，也有可能会从树上掉下家具、金币、部分昆虫。树木大致可以分为右侧图上五类。



阔叶树就是普通的不结果子的树，可以种植在村子除了沙滩外的各个地方，每年春天会变成樱花树盛开；秋天会变成枫叶树；冬天会挂着积雪，能够体现季节的变化。针叶树只能种在村子的上半部，冬天时会挂满彩灯。椰子、香蕉树只能种植在沙滩上。把各种水果埋在地下就能长出果树，可以收获水果。竹子成长之后会在地上分裂竹笋，如果不挖出来就会不断增殖。

每个树木的成长需要4天，树木种下后不用浇水，同时雨雪天也不妨碍它们的生长，但是想要成功存活还是需要遵循一些规则。



树木的种植可不是简单的挖个坑填点土就能解决的事情，树木都比较脆弱，一个不注意辛苦交换来的小树苗就会枯萎，树苗枯萎是没有办法拯救的。那么怎么样才能种活树木呢？首先注意的是种植时不能紧邻其他建筑、墙壁、岩石、树木，如果紧挨着，没有生长空间一般都会枯萎。种植时应该和其他树木保持1个格子的距离，如果不好把握可以选择像图上那样在地面铺上花纹，具体的方法为，点击下屏幕上方粉红色铅笔按键，选中任意设计，之后选择“じめんにはる”，铺满之后地面就会变得坚硬不能挖掘，按B能够将花纹踢掉，用这个方法，踢掉间隔的花纹就能把握种树距离。另外树和花朵之间的距离没有限制。要消除树木的话需要先用斧头砍断树干，再用铲子清除树根。

关于水果

每个村子都有自己的特产水果，也就是第一次来到村子时树上成熟的水果，包括苹果、梨、橘子、樱桃、桃子。靠近结着果子的树木按A就能将水果摇下来，同种类水果可以在背包中叠加（拖动堆在一起），最多可叠加9个，之后选择“1コわける”就可以分开。本村的特产水果树有可能变异产生名字为“おいしい”开头的美味水果。美味水果种植后如果不枯萎可以产生3个美味水果，因此发现有美味水果可以找一块合适的地方种植。来自其他村子的水果都可以在本村种植，但是其他村的美味水果在本村种植后只能得到普通水果。初期水果可以和其他玩家进行交换，在南岛开放后能够轻松入手各种热带水果，具体见下表：

名称	本地特产时售价	非本地特产时售价	入手方法
リンゴ	100	500	初期、ハーベストフェスティバル活动时给村民指定种类的鱼能够被赠与
おいしいリンゴ	600	3000	初期（只有为本地特产是才能种植）
オレンジ	100	500	初期、ハーベストフェスティバル活动时给村民指定种类的鱼能够被赠与
おいしいオレンジ	600	3000	初期（只有为本地特产是才能种植）
モモ	100	500	初期、ハーベストフェスティバル活动时给村民指定种类的鱼能够被赠与
おいしいモモ	600	3000	初期（只有为本地特产是才能种植）
ナシ	100	500	初期、ハーベストフェスティバル活动时给村民指定种类的鱼能够被赠与
おいしいナシ	600	3000	初期（只有为本地特产是才能种植）
さくらんぼ	100	500	初期、ハーベストフェスティバル活动时给村民指定种类的鱼能够被赠与
おいしいさくらんぼ	600	3000	初期（只有为本地特产是才能种植）
カキ	–	250	豆狸商店发展成デパート状态时贩卖、和村民对话的事件赠与
たけのこ	–	750	豆狸商店发展成デパート状态时贩卖、和村民对话的事件赠与
バナナ	–	250	南岛（南岛如果种植的是ヤシのみ的树，则会在ツアー中出现），需种植在沙滩上
レモン	–	250	南岛（ツアー）、ハーベストフェスティバル活动时给村民指定种类的鱼能够被赠与
マンゴー	–	250	南岛（ツアー）、村民赠与
ライチ	–	250	南岛（ツアー）、村民赠与
ドリアン	–	250	南岛（ツアー）、村民赠与
ヤシのみ	–	250	南岛（南岛如果种植的是バナナ的树，则会在ツアー中出现），需种植在沙滩上

关于鲜花

花的来源很多，每天会随机在村里生成几朵花，园艺店也可以买到。另外在玩南岛小游戏时，地面上的花都是能够带回来的，所以想



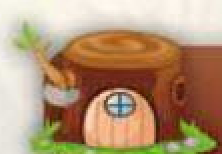
将村里铺满鲜花是十分简单的一件事。鲜花种植下后可以随时按Y键回收并重新种植。枯萎的鲜花按Y的话是清除，需用水壶浇水，第二天才会活过来。如果村条例为“美村”，鲜花比较不容易枯萎，其他条例鲜花容易枯萎。雨雪天并不会对鲜花造成负面影响，在鲜花上奔跑或者疾停的话会立刻将花踩碎。

鲜花一开始只有几种颜色，但是将同一个种类的两朵鲜花种植在一起，每天浇水经过几天后周围就会随机出现新的鲜花。根据玩家种植在一起的鲜花的颜色，会有一定几率产生特殊颜色的鲜花。出现特殊颜色的几率不是100%，但是后期在豆狸商店到最大后可以购买到肥料，使用后就可以增加特殊鲜花的出现几率。特殊颜色鲜花培育表如下，表格中交配颜色排在第一位的是产生几率最高的组合：

稀有颜色	交配颜色
	红×白、粉×红、粉×白
	白×白、粉×粉、粉×白
	红×白、黄×红、白×橙
	黄×黑、黄×红、红×白
	黑×黑、橙×橙、红×橙
	黄×红、黄×白、红×白
	紫×紫、红×红、黄×红
	蓝×蓝、白×白、黄×白
	红×白、红×红、黄×红
	黄×黄、黄×红、红×红
	黑×黑、红×红、黄×红

稀有颜色	交配颜色
	红×白、黄×红、白×白
	紫×紫、白×白、红×白
	黄×黄、红×红、黄×红
	蓝×蓝、红×红、红×橙
	黑×黑、红×红、红×蓝
	红×白、黄×红、红×红
	黄×黄、黄×红、红×白
	黑×黑、红×红、红×橙
	紫×紫、红×红、红×橙
	紫×白、黄×紫、紫×紫

另外游戏中还有几种特殊的植物。蒲公英，在2月~12月随机在村里生成，长成后可以摘下来拿在手里吹散（对着麦克风吹气，或者按A键），吹散后有机会生长出新的蒲公英，放置不管的话一定时间后会消失。三叶草和杂草，每天随机生成，如果要保持村庄环境的话需要去清理，其中清理三叶草时会随机获得四叶草，可当饰品戴在头上，能够提升运气。铃兰，只有村庄环境在最好时每天随机出现一朵，属于十分珍贵的花朵。



关于园艺





当一个好的村长首先要抓好村内环境，给村民一个舒适的村子，村庄中树木和鲜花的数量影响着村庄环境的评价。环境评价可以在办事处和小秘书对话，选则“环境のこと”来听取评价。从关键词能够看到村环境的整体状况，具体如下：

评价关键词	原因	解决方法
緑が少ない	种植的树木过少	在树木过少的地方种植树木
木が多い	种植的树木过多，过密	将树木过多地方的树砍掉或者建设各种村建也能调整
物足りない	种植的鲜花过少	种植大量鲜花
杂草が问题	村里长有杂草	拔掉杂草
いろいろ置きっぱなし	地面放置的物品过多	将地上的物品拿掉
ゴミが散らかっている	地面上放置有垃圾	将鞋子等垃圾拿掉
サイコ–の村	环境最高的村子	环境已达到最高，注意维持

村庄中的树木鲜花必须合理布局才能达到最高评价，其中主要麻烦的就是树木的数量，如何保持树木的数量到刚刚好并达到最高评价呢？可以将村庄大致分割成横竖4×4共16个区域，在每个区域种植的树木数量在10棵左右就可以了。由于每个人的村庄结构都不同，有些时候有些区域被广场或其他建筑所填满，所以具体还是要微调并和小秘书对话来确认村庄评价的实际情况决定。



关于钓鱼&捕虫



水里并不会一直有鱼，只有有鱼影的时候才有鱼，不同的鱼会出现的地点不同，具体分为：河、河口、瀑布、海、池塘五个地方。从鱼影旁跑过会把鱼吓跑，要慢慢走过去，对着影子挥杆，让浮漂尽量停在鱼视线正前方（其他地方鱼不会上钩），然后等待鱼咬钩。咬钩最多只会进行5次，在浮漂沉下的一瞬间按A就能将鱼钓起，等级越高的钓竿可以反应的时间越长，要注意一些高等级鱼吃饵很快。另外夜晚到早上高等级鱼比较多。

抓虫要先适应捕虫网的长度，确保挥动虫网时能够刚好扣住虫子，所以和虫子的距离很重要，快速走过或者跑过都会让虫子惊吓飞走，按住A后发动忍步缓慢接近虫子是捕虫的最大秘诀，摇树、击石、用铲子挖地偶尔也能出现各种昆虫，注意捕捉，同样高级昆虫也都大多在夜晚出没。



村长也有实习期



刚开始游戏坐在办事处村长椅子的位置，静江告诉玩家，原来现在玩家还只是见习村长，想要成为正式村长需要村民期待度达到100……怎么才能提升期待度呢？方法有很多，和村民对话完成他们提出的各项要求；还清贷款扩建自己的房间；将挖掘出的化石或者捕捉到的虫、鱼捐献给博物馆；甚至每天浇花维护村内环境等等的小事都会一点点提升村民的期待度。可以时刻回到静江这边查看，当支持率达到100时，玩家就可以正式成为村长，各种村内建设任务接踵而至。

第三章 向着合格的村长进军

在正式成为村长后可以在村办事处和静江对话查看当前村子的环境评价，制定村旗、村旋律、更改村民口头禅等等。坐在村长座椅后可以选择变更村条例或者建设公共事业。



先来定个条例吧！



条例是一个村子村民遵守的基本行动方针，部分公共事业的出现也和条例有关，制定需要20000金钱，第二天早上6点开始实施，具体有以下4种：

美村（美しい村条例）：村民会给花浇水，也会帮忙种植鲜花。

早起村（早起き条例）：村民开始实行早起生活，起床时间、商店的开店时间都会提前。

不眠村（眠らない村条例）：村民开始实行晚睡的生活，就寝时间、商店关店时间都会延迟。

富裕村（所得倍增条例）：物价上涨，购物和贩卖价格都会提升20%，南岛交换道具的银币会增加，获得量也会增加。

每日日常



每天不知道如何开始一天的生活的话，不妨从下面几件事做起。首先是用铲子击打岩石，村子中的岩石大多是固定的，每天有一块岩石可以击碎获得矿石一个，一块岩石可以连续击打获得金钱（连续击次数越多获得金钱越多，一旦中断获得的很少）；其次村子中每天都有几个小坑出现，可以挖掘出化石、土偶、陷阱种子等物质，化石能够拿去博物馆鉴定，这是丰富藏品以及赚钱的好方法之一，一定不要忘记挖掘；第三摇树有惊喜，有水果的树可以拿到果实，没有水果的树也能掉下些金币或者家具，当然蜜蜂和蜂窝的出现也能让玩家体验一把心跳的感觉；最后钓钓鱼、捉捉虫、浇浇花，慢悠悠地赚赚钱，悠闲地生活也不错啊，当然也别忘了给村民写写信，联络下感情，帮助他们解决一下烦恼。

交流

村子中住着众多的小动物，和他们搞好关系能够引发各种有趣的事件，也能得到不少家具、服装礼物，下面就为大家详细讲解如何和小动物们成为朋友。

村民任务

就像上文提到过的，《动森》中没有明确的任务提示，但是和村民对话时要留心其中的关键字，所有任务都隐藏其中。在村民交流时他们会要求玩家帮忙做些事情具体如下：



快递（配达）

当村长不容易，偶尔还要客串快递员。村民有时会要求村长将某个东西在期限内送到某个村民那里，按时送到后有几种可能，第一种是由收货的村民赠送谢礼给玩家；第二种是收货的村民和玩家玩猜猜看，猜测包裹里的是什么，猜中后包裹里的东西就会作为谢礼送给玩家，猜错则什么都没有；第三种是村民发现东西重复（或者不想要）要求玩家购买。送货完成之后回到委托的村民那里报告，它会询问收货人反应，选择第一项回答后，偶尔会受到追加谢礼。

捉迷藏（かくれんぼ）

对话时有时村民会问玩家想不想玩捉迷藏（注意关键字かくれんぼ），选择想之后他会召集几个其他村民一起，在限定时间内（画面左上倒计时表示）将所有隐藏的村民找出就能取得胜利，获得奖品。村民不会躲在房间内和商店街，只会在树荫处躲避，注意寻找就好，如果当天身上满了，礼物会以邮件形式第二天邮寄给玩家。

找家具（家具さがし）

村民有时会想更换住宅布置，要求玩家提供推荐的家具（オススメの家具），给他就能获得报酬（家具或衣服），有时寻求的家具有具体要求，例如和某个家具大小一样（XXXと同じサイズ）、能够放在桌子上面（テーブルに置ける家具），必须按照要求给他，大小不合适时会被退回。

招待和拜访

村民会邀请玩家去他家参观或者要去玩家家里参观，可能是马上出发，这时他就会跟在玩家身后，只要带路就好，走错房间他会提醒；也可能是需要约定时间，这时在下屏幕会有时间选择选项"ごぜん"是上午，"ごご"是下午。如果是来玩家家里玩，指定时间内呆在屋子里小动物就会敲门（有可能晚几分钟，不用着急出去看），如果是去村民家则需要在指定时间去到他家（有可能家里没人，他在外面乱逛，这时找他对话就能带他回来开门）。去村民家里游玩时不断对话，他就会询问有没有中意的家具，选择第一项之后可以在他家中挑选，对着家具按A就能决定，部分是非卖品，1次只能购买1件。去玩家家中拜访过的村民第二天会通过邮件寄送礼物。

带路

和拜访、游玩相似，村民想去某个其他村民家中，要求玩家带路，带到指定地点就可以。

道具相关

村民希望玩家带来某个道具"××を持ってきて欲しい"，一般是虫子、水果、鱼类，捉到后给他就能获得报酬。

生日

居民生日或者主角生日时前几天会收到邀请函（关键字：たんじょうびパ-ティ）。在指定日期指定时间内到指定地点就能一起庆祝，如果是村民生日需要赠送礼物，从豆狸杂货店购买包装纸将道具包裹之后赠送效果很不错。

署名活动

村民会给玩家一个签名版，要求玩家去其他村子找六个人签署支持签名，这个时候就需要联机去朋友的村子找六个村民签名，签完拿回来跟他汇报就能得到谢礼。一定要注意当天完成，如果没有完成第二天签名版就会变成垃圾需要花钱回收。

失物招领



在村子地面上偶尔能见到一些特殊的道具（落し物），拿着它和村民对话就可以询问村民是否掉落了物品，找到失主就可以获得谢礼。

时光胶囊



有的村民会让玩家帮忙埋放时光胶囊（タイムカプセル），接到这个委托后找一个地点挖一个坑，然后在信件选项找到时光胶囊，选择掩埋就能埋好，之后和村民汇报。过一段时间他会找玩家一起打开时光胶囊，回到当初掩埋的位置将胶囊挖出来，找村民一起打开就能得到谢礼，注意一定不要自己偷偷打开哦。

探病

在和小动物对话时有时他们会告诉你有人生病了（关键字びょうき、风邪を引く），此时去商店买好药，送到生病的小动物家中就能增加其好感，一般连续送药3天小动物的病就会好，会得到谢礼。

关于信件

每天白天和傍晚邮递员会派送信件，有信时门口的信箱会亮起，打开邮箱会自动收信。点击在道具界面左上角的信封图标就能查看信件。有的信附有礼物，点击选择"プレゼント"就能将其取出。开启无意识通信后，保证连网的情况下，能接收到有官方提供的配信礼物的信件。

玩家也可以给村民们写信联络感情，信中可以附送礼物，将想要赠送的物品拖拽到写好的信上就可以，之后拿到商店街的邮局寄出，放不下的信件也能在邮局保存。小动物们收到信件后会回送各种礼物，其中不乏很重要的非卖品哦。

给小动物们写信也有一定的技巧，如果只是写无意义的单词并不会增加他们的好感度，要尽量多写有意义的单词，信件中的关键字有可能成为小动物送礼的参考，例如在信中写"しゃしん"就有可能要到小动物照片。适当添加标点符号，利用空格、分段等方式让信件更加容易读。在重要纪念日、节日写有祝福语句的信件也能增加小动物好感度。



烧钱事业……啊！不，公共事业也很重要

在办事处可以选择进行各种公共事业，公共事业都需要募集一定的资金才能完成。选定要建设的公共事业后，静江会让玩家挑选合适的地点，选定之后和她对话她会告诉玩家可否建设在那里，注意一般不能和建筑、其他公共事业、巨大岩石距离过近。选定之后会有一个筹款土偶，点击可以进行捐款，虽然偶尔也会有村民来捐，不过一般都比较少，玩家还是自力更生吧。



公共事业除了部分初期拥有的之外大部分都是由村民提议，看到村民头上闪过想要对话的符号马上和他对话，就有可能收到提议，和村民关系好的话收到提议几率增加，村民的性格会影响其提出的公共事业，村民性格一般分为：元气（充满活力）、アネキ（老大类型）、おとな（成熟）、コワイ（可怕）、キザ（惹人厌烦）、ハキハキ（爽快）、ぼんやり（懒散），可以从其日常对话、外貌分析其性格。一个村子最多可以建设30个公共事业，超出30个的话只能先撤销之前的才能再建，具体公共事业如下：

名称	价格	出现条件
重启监视中心（リセット监视センター）	368000	未存档退出游戏后发生地鼠训话之后，不能撤销
咖啡厅（カフエ）	298000	博物馆增建后经过7日以上，捐赠总数超过50个，和フータ对话后追加，不能撤销
博物馆扩建2楼（博物馆の增筑）	198000	捐赠虫、鱼、美术品、化石每种至少1个总数超过20个，和フータ连续对话14日以上后追加，不能撤销
和风办事处改建（役场の改筑）	498000	环境达到サイコー状态后，和静江对话追加
宫殿风办事处改建（役场の改筑)	498000	环境达到サイコー状态后，和静江对话追加
现代风办事处改建（役场の改筑)	498000	环境达到サイコー状态后，和静江对话追加
鲜花时钟（花时计）	87000	环境达到サイコー状态后，和静江对话追加
和风车站改建(驿舍の改筑)	498000	完成过1个公共事业，联机通信来到村子的玩家达到100人
宫殿风车站改建(驿舍の改筑)	498000	完成过1个公共事业，联机通信来到村子的玩家达到100人
现代风车站改建(驿舍の改筑)	498000	完成过1个公共事业，联机通信来到村子的玩家达到100人
梦见之馆（梦见の馆）	234000	连接过互联网，可以建设公共事业后7天以上，完成过1个任意公共事业，和静江对话追加，不能撤销
占卜馆（占いの馆）	340000	在帐篷占卜20次，村长外其他村民也可以，和ハッケミィ对话开启，不能撤销
交番（モダン或クラシック）	264000	村民（任意性格）提议后追加，不能撤销
圆形草装饰（まるいトピアリー）	93000	在草むしりの日没有杂草，レイジ提议
菱形草装饰（しかくいチピアリー）	93000	在草むしりの日没有杂草，レイジ提议
郁金香形草装饰（チューリップのトピアリー）	93000	在草むしりの日没有杂草，レイジ提议
帐篷场地（キャンプ场）	59800	初期，不能撤销
时钟（时计）	42000	初期
围栏（かこい）	49800	初期
井（井户）	148000	初期
公园长椅（公园のベンチ）	30000	初期
自定义看板（マイデザイン看板）	40000	初期
露脸看板（颜出し看板）	50000	初期
圆形标志（まるい标识）	43500	初期
消防栓（消火栓）	32600	初期
喷泉（ふんすい）	99800	初期
石桥（石づくりの桥）	128000	初期
路灯（外灯）	39800	初期
木桥（つり桥）	128000	初期
砖桥（レンガの桥）	224000	村民（任意性格）提议后追加
童话桥（メルヘンな桥）	298000	村民（元气女）提议后追加
现代桥（モダンな桥）	224000	村民（任意性格）提议后追加
和风桥（和风な桥）	298000	村民（コワイ男）提议后追加
白木椅（しらきのベンチ）	42500	村民（アネキ女）提议后追加
和风长椅（和风のベンチ）	52800	村民（コワイ男）提议后追加
童话长椅（メルヘンなベンチ）	52800	村民（ふつう女）提议后追加
塑料长椅（プラスチックのベンチ）	42500	村民（ハキハキ男）提议后追加
现代长椅（モダンなベンチ）	52800	村民（おとな女）提议后追加
金属长椅（きんぞくのベンチ）	42500	村民（元气女）提议后追加
原木长椅（まるたのベンチ）	38000	村民（アネキ女）提议后追加
汇合处（待合所）	136000	村民（アネキ女）提议后追加
可以坐的艺术品（すわるアート）	265000	村民（キザ男）提议后追加
鲜花拱门（フラワーアーチ）	87000	村民（ふつう女）提议后追加
石洞拱门（くぐるアート）	265000	村民（元气女）提议后追加
气球拱门（バルーンアーチ）	86000	村民（ぼんやり男）提议后追加
霓虹拱门（イルミネーションなアーチ）	148000	村民（おとな女）提议后追加
现代时钟（モダンな时计）	78000	村民（おとな女）提议后追加
童话时钟（メルヘンな时计）	78000	村民（ふうつ女）提议后追加
和风时钟（和风の时计）	78000	村民（コワイ男）提议后追加
复古路灯（レトロな外灯）	42800	村民（おとな女）提议后追加
圆形路灯（まるい外灯）	39800	村民（元气女）提议后追加
童话路灯（メルヘンな外灯）	64000	村民（ふうつ女）提议后追加
和风路灯（和风の外灯）	64000	村民（コワイ男）提议后追加
现代路灯（モダンな外灯）	64000	村民（おとな女）提议后追加
火把（たいまつ）	29800	村民（ハキハキ男）提议后追加
运动场照明灯（スタジアムのライト）	236000	村民（ハキハキ男）提议后追加
大型显示器（大型モニター）	28400	村民（ハキハキ男）提议后追加
卫星天线（パラボラアンテナ）	148000	村民（キザ男）提议后追加
手动水泵（手押しポンプ）	42000	村民（ぼんやり男）提议后追加
百叶箱（百叶箱）	42000	村民（ハキハキ男）提议后追加
垃圾桶（ゴミ箱）	53000	村民（ふうつ女）提议后追加
稻干场（いなほし）	17400	村民（コワイ男）提议后追加
稻草人（かかし）	22400	村民（アネキ女）提议后追加
菱形标识（ひしがたの标识）	43500	村民（任意性格）提议后追加
三角形标志（さんかくの标识）	43500	村民（任意性格）提议后追加
信号灯（信号机）	82000	村民（ハキハキ男）提议后追加
太阳能面板（ソーラーパネル）	126000	村民（ハキハキ男）提议后追加
风力发电机（ふうりょくはつでん）	156000	村民（任意性格）提议后追加
石油挖掘机（石油くつさくき）	298000	村民（コワイ男）提议后追加
灯台	372000	村民（任意性格）提议后追加
霓虹塔（イルミネーションなタワー）	128000	村民（元气女）提议后追加
塔（タワー）	726000	村民（おとな女）提议后追加
复活节石像（モアイ）像	538000	村民（キザ男）提议后追加
女神像喷泉（めがみぞう）	88000	村民（おとな女）提议后追加
金字塔（ピラミッド）	698000	村民（キザ男）提议后追加
狮身人面像（スフィンクス）	698000	村民（キザ男）提议后追加
石碑	39800	村民（任意性格）提议后追加
吊床（ハンモック）	32000	村民（ぼんやり男）提议后追加
户外床（アウトドアベッド）	32000	村民（ぼんやり男）提议后追加
钟（ベル）	86000	村民（元气女）提议后追加
吊钟（つりがね）	86000	村民（コワイ男）提议后追加
管道（土管）	79800	村民（ぼんやり男）提议后追加
温泉（おんせん）	98000	村民（アタシ系）提议后追加
枯山水（かれさんすい）	148000	村民（コワイ男）提议后追加
心形霓虹灯（ハートなイルミネーション）	136000	村民（元气女）提议后追加
旋转艺术品（まわるアート）	265000	村民（キザ男）提议后追加
图腾柱（トーテムポール）	538000	村民（キザ男）提议后追加
藤架（ふじだな）	124000	村民（アネキ女）提议后追加
轮胎玩具（タイヤの游具）	49800	村民（ぼんやり男）提议后追加
户外坐垫（レジャーシート）	39800	村民（アネキ女）提议后追加
间歇泉（间欠泉）	98000	村民（アネキ女）提议后追加
石墩（ストーンヘッジ）	698000	村民（キザ系）提议后追加
花坛（かだん）	26400	村民（ふうつ女）提议后追加
花园椅（ガーデンチェア）	23400	村民（ふつう女）提议后追加
篝火（キャンプファイア）	46000	村民（ハキハキ男）提议后追加
风车（风车）	372000	村民（アネキ女）提议后追加
饮水处（水饮み场）	39800	村民（ふつう女）提议后追加
沙场（砂场）	36000	村民（ぼんやり男）提议后追加
滚球器械（グローブジャングル）	69800	村民（ぼんやり男）提议后追加
霓虹时钟（イルミネーションな时计）	78000	村民（元气女）提议后追加

第四章 活用村内的各项设施

随着公共事业的建设，村子内会增添各种各样的公共设施，走过铁路还能来到繁华的商店街，这些设施究竟都有些什么作用，就让我们一一来看一下。

*注：下文营业时间均为最基础营业时间，村条例变化会影响营业时间。

羊驼回收店（RPARKERS）

营业时间：9：00～23：00
建成条件：最初



羊驼回收店不建在热闹的商店街而是在玩家身边，可见它和玩家的生活息息相关。在回收店门口有一块黑板，开店时能够看到当天回收店高价收购的商品名称，当天内贩卖该商品能够卖出平常2倍的高价格。和羊驼太太对话可以选择“買い取って”来贩卖身上的各种道具，部分垃圾需要付费回收。选择“お店に并べて！”或者直接选择空置的柜台，能够将身上的物品放在店内寄售，价格自己决定，其他村民有一定几率将其买走。如果玩家在店内，看到村民对着商品头上闪出感兴趣的符号，则可以和村民对话，选择第一项进行推销。如果玩家在店内且东西被买走的话钱会直接给玩家，如果不在店内则会以汇款方式存入玩家邮局账户内。村民在店内寄售的二手商品玩家也可以购买。“今日のカブ价は？”是询问当前时间段芜菁价格，芜菁可是玩家在《动森》中最好的赚钱工具，具体见后文说明。

羊驼先生一开始处在沉睡中，唤醒他需要玩家在村中居住7日以上，已经搜集过家具50件以上，上装10件以上（曾经拥有就好，卖掉或者送掉的也算在数量内），在回收店累计出售获得过10000金钱。醒来后的羊驼先生可以为玩家改造家具，有以下6种形式：1.为家具重新上色，部分家具不能上色。2.鉴定完成的成套化石可以找他进行迷你化，获得迷你模型，这样摆在屋中也不会占地方了。3.Club444建成之后每周六可以从KK那得到音乐，加上贝壳シャコガイ，能够做出八音盒。4.将矿石和家具一起给他，能够重新组合出更加华丽的家具。5.重新改造家具内容，例如火锅家具，里面东西可以变成关东煮。6.将自己的设计画在家具上，设计见后文说明。



咖啡厅（カフェ）

营业时间：全天，打工时间非节日11：00之后
建成条件：博物馆增建后经过7日以上，捐赠总数超过50个，和フータ对话后追加，公共事业，完成后建成。



坐在吧台上就可以花费200贝鲁喝到美味的咖啡，每天只能喝一次，喝了4次之后可以外带（从右侧对话选择），8次之后会开启打工选项，打工的内容是根据居民的喜好制作咖啡，需要为4位客人（前三位为随机村民，第四位为固有村民）选择咖啡豆的种类、牛奶的量、砂糖数，根据正确招待的人数不同能够得到不同的咖啡豆，打工次数多了还会获得咖啡系家具。居民的喜好如下：

固有居民	咖啡豆	牛奶量	砂糖数
DJ. KK	ブレンド	入れない	入れない
かっぺい	ブルーマウンテン	そこそこ	入れない
グレース	ブレンド	入れない	入れない
ケント	ブルーマウンテン	入れない	入れない
コトブキ	キリマンジャロ	そこそこ	2个
ししょー	モカ	ちょっぴり	2个
しずえ	モカ	たっぷり	3个
シャンク	モカ	入れない	1个
たぬきち	キリマンジャロ	たっぷり	1个
パロンチーノ	キリマンジャロ	たっぷり	3个
ぺりお	ブレンド	そこそこ	2个
ぺりこ	ブレンド	ちょっぴり	1个
ぺりみ	キリマンジャロ	入れない	入れない
リセットさん	ブルーマウンテン	入れない	入れない

全村民喜好一览

*注：以村民姓名首字母日语假名顺序排序，喜好具体数字对应下表，砂糖数量就是选项数量。

喜好	对应数字
ブレンド	1
モカ	2
キリマンジャロ	3
ブルーマウンテン	4
たっぷり	3
そこそこ	2
ちょっぴり	1
入れない	0

村民姓名	喜好
あ行	
アーサー	2、3、3
アイーダ	3、0、0
アイダホ	2、3、3
アイリス	1、0、0
アグネス	3、3、3
アザラク	4、1、1
アセクサ	4、2、2
アセロラ	2、3、3
アップリケ	1、2、2
アップル	1、2、2
アデレード	2、0、0
アネッサ	1、1、1
アポロ	3、1、1
アマミン	1、0、0
アラン	1、1、1
アリア	2、1、1
アリゲッティ	3、1、1
あるみ	3、1、1
アルベルト	2、2、2
あんこ	3、3、3
アンソニー	3、0、0
アンチョビ	4、2、2
アンデス	4、3、3
アントニオ	1、0、0
アンヌ	1、0、0
イノッチ	2、0、0
イザベラ	2、0、0
1ごう	4、2、2
ヴァヤシコフ	2、1、1
ウエンディ	2、0、0
うずまき	1、3、3
ウズメ	2、3、3
エイプリル	2、2、2
エスメラルダ	2、1、1
エックスエル	3、1、1
エテキチ	1、0、0
エレフィン	4、3、3
オーロラ	3、2、2
オカッピ	4、2、2
おくたろう	1、0、0
おさい	3、2、2
オズモンド	2、0、0
オパール	4、3、3
オリバー	2、0、0
オリビア	3、0、0
か行	
カール	3、0、0
カサンドラ	1、3、3
カジロウ	3、2、2
ガチャ	4、2、2
ガビ	2、3、3

村民姓名	喜好
かぶきち	4、2、2
ガブリエル	2、0、0
カモミ	4、3、3
ガリガリ	2、2、2
カルピ	3、2、2
カルロス	3、3、3
ガンテツ	2、0、0
カンロク	4、1、1
キッズ	4、1、1
キャビア	2、1、1
キザノホマレ	4、2、2
キャラメル	4、3、3
キャロライン	3、1、1
キャンベラ	3、3、3
キンカク	1、3、3
ギンカク	3、1、1
キング	4、0、0
きんぞう	1、1、1
クスケチャ	3、1、1
クッチャネ	3、3、3
クマロス	4、1、1
グミ	3、1、1
グラさん	4、0、0
グラハム	1、2、2
クリーミー	3、3、3
クリス	3、1、1
クリスチーヌ	4、3、3
くるぶし	4、0、0
グルミン	2、3、3
グレオ	4、1、1
クロー	1、2、2
クロコ	2、2、2
クロベエ	4、2、2
クワトロ	3、0、0
ケイン	2、2、2
ゲンジ	4、3、3
ケンタ	1、3、3
コージィ	4、2、2
ゴメス	2、1、1
コユキ	3、0、0
ゴンザレス	2、0、0
さ行	
さくらじま	3、1、1
さすけ	3、1、1
さっち	4、2、2
サバンナ	3、0、0
サブリナ	1、1、1
サブレ	1、3、3
サム	4、2、2
サラ	1、2、2
サリー	1、0、0
サルモンティ	2、2、2
3ごう	4、3、3
サントス	1、0、0
ジーニョ	3、0、0
ジェーン	3、0、0
ジエシカ	4、0、0
シェリー	1、0、0
シドニー	2、0、0
しのぶ	4、3、3
シベリア	1、3、3
ジミー	1、2、2

村民姓名	喜好
しもやけ	2、1、1
ジャスミン	3、2、2
ジャン	2、0、0
シャンティ	3、3、3
シュバルツ	2、1、1
ジュペッティ	4、1、1
ジュリー	3、0、0
ジュン	3、1、1
ショーイ	1、1、1
ショコラ	3、0、0
ジョッキー	1、3、3
ジョン	1、0、0
シルエット	1、0、0
シルビア	2、0、0
シルブプレ	1、3、3
ジンペイ	3、0、0
スナイル	4、0、0
スパーク	3、2、2
スミ	4、0、0
スミモモ	1、0、0
スワンソン	1、0、0
セバスチャン	3、1、1
セルバンテス	3、0、0
セントアロー	2、1、1
ちょい	3、0、0
チョキ	4、2、2
チョコ	4、3、3
チョモラン	2、1、1
ちょろきち	2、0、0
つかさ	1、2、2
ツバクロ	3、0、0
ツンドラ	2、1、1
ティーナ	2、2、2
ディビット	3、3、3
ティファニー	2、2、2
デースケ	1、3、3
テッチャン	1、3、3
デリー	4、3、3
トキオ	1、0、0
ドク	4、2、2
どぐろう	2、0、0
ドサコ	3、0、0
トビオ	3、1、1
トミ	2、2、2
ドミグラ	4、2、2
トムソン	1、1、1
とめ	3、3、3
トラこ	4、2、2
ドレミ	2、3、3
トロワ	2、0、0
ドングリ	3、3、3
トンコ	4、1、1
トンファン	2、0、0
た行	
タイシ	3、0、0
たいへいた	1、2、2
タキュ	3、1、1
タケル	1、1、1
タコヤ	3、1、1
タコリーナ	4、3、3
タツオ	3、1、1
タックン	3、1、1
たま	3、0、0
タマミン	1、0、0
ためこ	2、0、0
たもつ	2、3、3
ダルマン	2、3、3
タンタン	1、2、2
ダンベル	1、1、1
チーズ	3、3、3
チーフ	1、3、3
ちえり	4、1、1
チッチ	3、1、1
ちとせ	2、2、2
チャーミー	3、3、3
チャウヤン	1、2、2
チャコ	2、0、0
チャス	2、1、1
チャック	2、3、3
チャンプ	1、0、0

村民姓名	喜好
チューこ	3、3、3
ちゅんのすけ	1、3、3
な行	
ナイル	3、0、0
ナタリー	3、2、2
ナッキー	2、2、2
ナディア	4、0、0
ニコバン	3、0、0
2ごう	2、2、2
ニッシー	4、0、0
ネルソン	1、1、1
のりっぺ	2、2、2
のりまき	2、3、3
ノルマン	4、2、2
は行	
パーチク	4、2、2
バーバラ	2、3、3
ハイド	4、3、3
ハカセ	4、1、1
はじめ	2、2、2
パズレー	3、1、1
パセリ	3、1、1
ハチ	3、1、1
バッカス	2、0、0
パッチ	1、1、1
パティ	1、1、1
パトラ	3、1、1
ハナコ	3、2、2
バニラ	4、3、3
ハムカツ	4、1、1
ハムジ	4、1、1
ハムスケ	1、2、2
ハルク	3、1、1
ハルマキ	4、2、2
パンタ	1、1、1
バンタム	4、2、2
ハンナ	2、2、2
ビアンカ	2、1、1
ピース	2、0、0
ビス	1、1、1
ピータン	3、1、1
ピーチク	3、0、0
ピティエ	2、3、3
ヒノコ	3、1、1
ヒャクパー	4、2、2
ヒュージ	4、3、3
ヒョウタ	2、1、1
ビリー	1、1、1
ビン	2、0、0
ピンタ	3、0、0
ブーケ	2、1、1
フォアグラ	1、0、0
ふくこ	2、0、0
ふみたろう	1、3、3
フラッペ	3、2、2
フララ	2、2、2
フリル	2、0、0
フランク	1、0、0
フランソワ	3、1、1
ブリトニー	4、1、1
ブルース	4、0、0
フルメタル	4、2、2
ブレンダ	2、2、2
ブロッコリー	1、2、2
ブンジロウ	1、3、3
ベアード	4、1、1
ペーター	2、3、3
ぺしみち	2、1、1
ペチカ	4、3、3
ペリーヌ	1、0、0
ペンタ	2、3、3
ヘンリー	2、1、1
ベン	2、2、2
ポーク	3、3、3
ポーラ	1、1、1
ホッケー	1、1、1
ボブ	4、3、3
ボルシチ	3、0、0
ボルト	3、2、2

村民姓名	喜好
ボン	1、0、0
ポンチョ	2、3、3
ま行	
マーサ	4、3、3
マール	2、1、1
マイク	4、1、1
まきば	4、0、0
マキバスター	2、1、1
マグロ	2、2、2
マコト	3、1、1
マスカラス	1、3、3
マモル	2、2、2
マリア	2、0、0
マリー	2、0、0
まりも	3、1、1
マリリン	2、1、1
マルコ	3、3、3
まんたろう	1、1、1
みかっち	4、2、2
みぞれ	1、2、2
ミミィ	2、2、2
みやび	2、2、2
ミラコ	3、1、1
ミント	1、0、0
ミランダ	1、0、0
ムー	1、2、2
メープル	3、2、2
メリヤス	4、1、1
メルボルン	2、0、0
モサキチ	4、3、3
モヘア	4、1、1
ももこ	2、2、2
モモチ	4、3、3
モンこ	1、0、0
もんじゃ	2、2、2

村民姓名	喜好
ヤマト	1、0、0
やよい	2、2、2
ユキ	4、0、0
ゆきみ	2、0、0
ユーカリ	3、3、3
ユメコ	2、3、3
4ごう	3、2、2
ら行	
ライオネル	2、3、3
ラザニア	2、0、0
ラッキー	2、2、2
らっきょ	2、0、0
ラムネ	2、1、1
ララミー	3、1、1
リカルド	4、2、2
リチャード	1、0、0
リッキー	4、3、3
リック	4、0、0
リリアン	4、3、3
リリィ	3、0、0
リンダ	3、0、0
ルーシー	2、0、0
ルーズ	2、1、1
ルナ	4、3、3
レイチエル	3、3、3
レイニー	2、1、1
レイラ	1、1、1
レベッカ	1、0、0
れんにゅう	1、2、2
ロッキー	2、0、0
ロッタ	4、3、3
ロデオ	4、2、2
ロビン	2、2、2
ロボ	1、3、3

派出所（交番）

营业时间：全天
建成条件：村民提议后，在村公共事业选择，筹款完成后。



在选择建设时有两个选项モダンな交番和クラシックな交番，两者外观不同，在其中执勤的警察也不同，モダンな交番为瘦瘦的柴犬，クラシックな交番为胖胖的斗牛犬，建成后不可更改，所以需谨慎考虑。派出所内会摆放着各种村民遗失的物品，玩家可以自由取走，其中偶尔会有稀有的非卖品，例如在散乱系列家具（だらしない系列），另外和警察对话能够得知当前有谁来到村子。

散乱系列家具展示：





リセット监视センター

营业时间：21：00～24：00
建成条件：未存档退出游戏后发生地鼠训话之后，完成公共事业募款。

建成后，在前一天下过雨且当天天气晴朗的夜晚会随机开门，此时可以走进去看到地鼠先生究竟是





怎么监视的，和地鼠先生们对话六次，可以获得リセット和ラケット的照片。



玩家做出了出名鬼村供游人游览（2600-0218-7298），整个村子表述了一个完整的悲剧故事，令人不得不佩服。

帐篷场地（キャンプ场）

营业时间：随机
建成条件：村公共事业选择并募款后。

每个村子最多可以居住10位村民，村中出现了第9位居民后，会迟迟不见第10位居民搬来，其实第10位居民正是会住进帐篷的居民。当看到有喜欢的小动物住进帐篷后可以拼命和他对话，邀请他搬到这个村子（关键字：引っ越し），也许一开始他不会答应，反复劝说就能将其说服。另外在和他对话时还会进行各种小游戏，例如猜左右、翻纸牌等等，正确的次数决定玩家从他那边购买家具的价格，或者他购买玩家身上道具花费的金钱，运气好的话可以赚点小钱。帐篷专用家具，只在这里可以买到，具体如上表。

サーフボード
バックパック
ケイタイコンロ
カヤック
シュラフ
キャンプファイア
はんごう
しちりん
なべ
くんせいマシーン
たきび
コッフエル

博物馆

营业时间：全天
建成条件：初期
扩建条件：捐赠虫、鱼、美术品、化石每种至少1个总数超过20个，和フータ连续对话14日以上，完成公共设施建设后



开在繁华街的一角，从门口的看板上可以看到当前展出的物品，以及捐赠者姓名。进行公共事业可以开放博物馆2楼。和一楼的フータ对话可以捐赠展品、鉴定化石，展品分为化石、虫、鱼、美术品4类，只要是馆内没有的都可以捐赠并展出。2楼开放后可以购买各种商品，包括银制道具以及展出用家具，另外还可以和フーコ对话花费10000金钱租借一个展厅，展厅内可以摆放任意物质，一些自豪的家具、衣服、甚至花朵都可以在这里展出，向朋友炫耀一番。

照相馆

营业时间：全天
建成条件：初期
扩建条件：无

在这里花费500金钱可以为证件拍摄证件照，有证件照是联机的必须条件。在学会师匠的表情后可以摆出各种表情拍照，注意把握倒计时时机按下表情就能定格，可以反复重拍直到满意为止。在拍摄过程中按住R键能拍出茶色照片，按住L键能拍出黑白照片。

梦见馆（梦见の馆）



营业时间：全天
建成条件：连接过互联网，可以建设公共事业后7天以上，完成过1个任意公共事业，和静江对话后完成相关公共事业
扩建条件：无

躺在椅子上之后就会以梦的形式进入到其他人的梦番地游玩，根据输入的号码不同，能够进入不同的梦番地。躺在横着的沙发上可以上传自己的梦番地到网上。在梦番地中所做的一切事情都不会影响现实世界，换句话说梦中的一切除了设计都不能带回现实世界。在梦番地中可以参考他人的村子是如何布置的，甚至日本有相当厉害的

Club 444

营业时间：20：00～第二天2：00
建成条件：开始游戏后13日以上，开始公共事业10日以上，コンビニ完成1天后，自家门前出现师匠（ししょー）他要求玩家搜集支持签名，找6个居民签名后，回到商店街找他对话，约5天之后开店
扩建条件：无



晚上8点之后能够在DJKK的音乐里和朋友一起跳舞轻松一下，每周六晚上KK会给玩家一首歌，和贝壳一起拿到回收店可以制作八音盒。



俱乐部，每天白天来可以带给师匠一份食物礼品，他就会教玩家一个表情，点击下屏幕可以使用。

狸猫房地产（たぬきハウジング）

营业时间：10：00～20：00
建成条件：初期
扩建条件：无



玩家最初的10000房贷直接来到店里还给たぬきち，之后的房贷需要到邮局ATM机选择“ローン返済”，还清一笔房贷后可以找たぬきち扩建房屋，第二天扩建好之后找他可以继续开始还房贷了，如此循环，做个快乐的房奴也是动森必不可少的一部分啊……店铺内每天会有不同的房间外形展示，购买之后自己的房间会在第二天扩建好。商店内还有ハッピーホームアカデミー（HHA）的派遣员，和他对话能够听到自己房间的评价点数，以及专家建议。点数超过一定数值可以获得由HHA邮寄的礼物。另外后期加入HHA会员之后可以在这里换购黄金房间外观。



村长的家

村长住宅最初只是小小的单间，但是还清每一笔房贷后就可以和狸猫房地产商人对话申请继续贷款扩建，最大可以扩建成6间屋子，每间8×8大小的豪宅。HHA是对当前村庄居民房间进行审查评分，以掌握村民生活状况的奇妙组织。（每天早上6点潜入村民家中审查，没有人告他们私闯民宅么？）村长的房间也在他们审查范围内，他们会根据房间整体大小，家具摆放是否合理、是否有整体统一感季节感、有没有特殊收藏品、家具稀有程度等等多方面内容进行综合评价，具体如下：

1.基本点数：房间的大小、多少房屋内家具会决定一个基本的点数，珍稀家具、非卖品家具等等都有较高的点数。
2.系列加成：屋内摆放同一系列家具超过11件时有20000点加成；凑齐11件家具+地毯/壁纸附加25000点；集齐11件家具+地毯+壁纸时有30000点加成。
3.成套家具加成：当屋内摆放成套家具时，将会获得成套家具数量×1000点奖励。成套家具的加成最多，如果想要挑战更高得点，成套家具非常重要。

4.生活必需品加成：当房间内具备床（ベッド）、柜子（ダンス）、衣柜（クロゼット）、桌子（テーブル）、椅子（イス）之后就有2500点加成，如果五样生活用品是同一系列家具则会获得3000点。生活必需品并不一定在同一间房间，在其他房间内也算。

5.限时加成：在不同季节、不同月份摆放符合当时季节特色的东西就能获得额外加成，例如12月摆放圣诞老人服装；摆放仅在当季出现的鱼、昆虫等等，具体见后文活动说明。

6.收藏品加成：在同一房间摆放三个以上的收藏品，例如娃娃、名画、乐器、植物等等，能获得搜藏品总数×200点数的加成。

7.风水加成：严格按照风水布置屋子将指定颜色物品放到房间内，就能获得有效颜色家具数×300点数加成。

8.颜色加成：在一间屋内放置8个以上家具，70%以上颜色相同能获得家具数×300点加成。80%以上颜色相同，能获得家具数×600点加成。

9.风格统一加成：每个家具都有不同的风格，童话风格、恐怖风格、复古风格等等，房间内放置8件以上家具，风格70%以上相同能够获得家具数×100点加成。风格80%以上相同能够获得家具数×300点加成。

根据评价点数不同会赠送给村长不同的礼物，具体如下：

点数	道具
10000点以上	ハッピ-ホ-ムTシャツ（HHA纪念T恤）
20000点以上	ハッピ-ホ-ムペナント（HHA三角锦旗）
30000点以上	ハッピ-ホ-ムジャケット（HHA夹克衫）
50000点以上	アカデミ-のぎんのたて（银色奖牌）
70000点以上	アカデミ-のきんのたて（金色奖牌）
90000点以上	ぎんのおうちトロフィ-（银色奖杯）
100000点以上	きんのおうちトロフィ-（金色奖杯）
150000点以上	きんのおうちのもけい（金色房间模型）

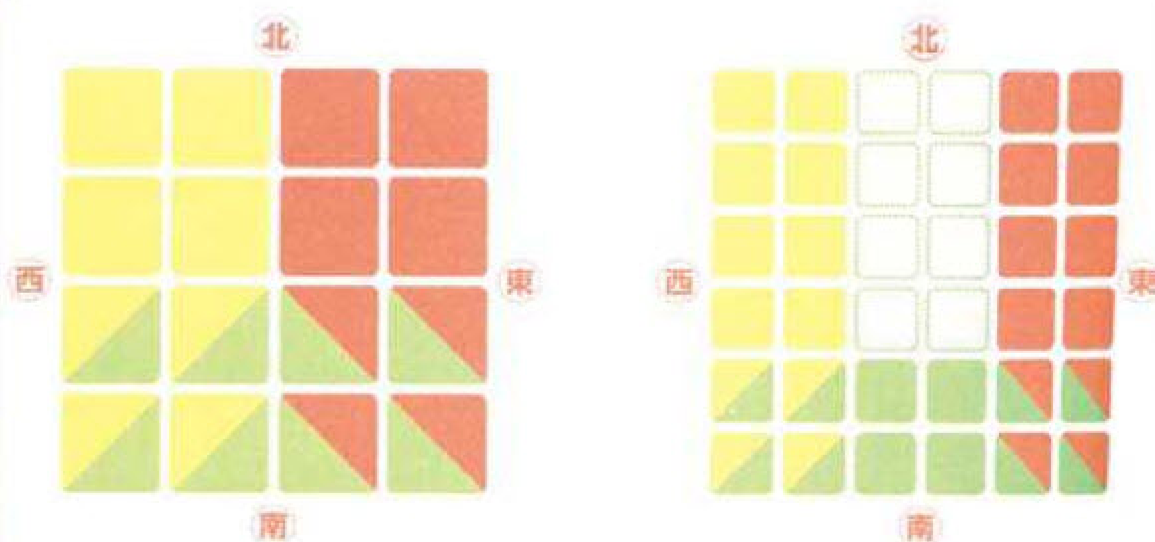
达到30万以上评价时，村长会成为HHA的VIP会员，能够开启新的评分标准，同时开放住宅黄金外观，达到相应的评价点数时能够去狸猫房地产兑换黄金外观。

风水



风水简单来说就是在房间内的相应方向放上相应颜色的家具就能让游戏内的运气上升。风水一共可以提升三种运气：金钱运、道具运和全体运势。房间左边对应金钱运，放上黄色的家具能够提升；房间右边对应道具运，放上红色的家具能够提升；房间下方则对应全体运，放上绿色的家具能够提升。在左下和右下这两个角落最好放上具有两个颜色属性（黄绿相间、红绿相间）的家具，才能符合提升两个方面运气的要求。下图是4×4和6×6房间的风水示意图，仅供参考。

风水会影响许多东西，例如狐狸商人贩卖的美术品，如果全体运够高就可能有1幅以上真品；居民手持美术品的真伪也受到道具运和全体运影响；豆狸商店抽奖、罗兰是否贩卖限定家具都受到全体运和道具运影响；金钱运会影响狐狸贩卖艺术品的价格、种金钱树的成活几率；另外玩家道具运和全体运不好时坐在椅子上会发出放屁的声音，改善这两个运气就能改变。



邮局（邮便局）

营业时间：全天
建成条件：初期
扩建条件：无



可以在这里邮寄信件、保存信件，另外任天堂官方不定期发放的下载家具也在这里领取。点击ATM机可以偿还贷款、存款、取款，存款达一定金额会收到邮局赠送的礼物，具体如下：



存款	纪念品
100000	ティッシュペ-パ-
500000	おてがみセット
1000000	ぶたのちょきんばこ
5000000	ジュラルミンケ-ス
10000000	ゆうびんきょくのポスタ-
20000000	きんこ
50000000	はいたついんのぼうし
100000000	ATM

住宅展示场（ハッピ-ホ-ム展示场）

营业时间：全天（联机时不开放）
建成条件：初期
扩建条件：无



通过邂逅通信邂逅到的其他玩家房间会在这里展示，还能看到其他玩家的形象，可以查看他的居民身份证，上面会有其徽章收集情况，以及梦番地编号。和他对话能够得到气球、吹泡泡器等有趣的小玩意，随着邂逅次数的增加而有所不同。参观玩家的家时看到喜欢的家具可以选择“家具をオ-ダ-する”，一天最多可以预定五件。除了一些非卖品外，大部分家具都可以订购，第二天以邮件形式发给玩家，虽然比在商店直接购买稍微贵一点，但能买到一些稀有家具比较方便。



豆狸商店

建成条件：初期
扩建条件：豆狸商店比较特殊，共有5个形态，每个形态的营业时间和扩张条件都不同，具体如下：



名称	营业时间	扩张条件
豆狸商店（まめつぶ商店）	8：00～22：00	初期
豆狸便利店（まめつぶコンビニ）	7：00～0：00	来到村庄超过过10日，已经住进房屋而不是帐篷，购物总额超过12000或者购买过15件物品以上
豆狸超市（まめつぶス-パ-）	9：00～20：00	便利店和园艺店都开张10天以上，购物总额超过25000
豆狸购物中心（まめつぶホ-ムセンタ-）	10：00～23：00	超市建成21天以上，购物总额超过50000

名称	营业时间	扩张条件
豆狸百货公司（まめつぶデパート）	9：00～21：00	购物中心建成30日以上，购物总额超过100000，村内访客グレイシ-的时尚测试合格4次

达成终极形态的百货公司会把旁边的园艺店合并掉，形成一幢三层高的购物天堂。豆狸商店中会出售一种需要3DS小金币购买的点心，吃掉后会掉出一张奖券，可以换购各种马里奥、林克、皮克敏等主题的家具、衣服，具体如下：



彩票号	可得到道具
1	スーパーマリオのかべ
2	スーパーマリオのゆか
3	ゆうしゃのふく
4	没有中奖，随机获得一样家具
5	ゆうしゃのズボン
6	没有中奖，随机获得一样家具
7	ピーチひめのかさ
8	ゆうしゃのぼうし
9	ムジュラのかめん
10	バリアスーツ・ヘッド
11	ミドナのかめん
12	キノピオのぼうし
13	あかピクミン(帽子)
14	あおピクミン(帽子)
15	きピクミン(帽子)
16	没有中奖，随机获得一样家具
17	レンガブロック
18	コイン
19	ゴールポール
20	ファイアフラワー
21	スーパーキノコ
22	ミドリこうら
23	スーパースター
24	1UPキノコ
25	ハテナブロック

彩票号	可得到道具
26	どかん
27	ファイアバー
28	キラーほうだい
29	ヨッシーのタマゴ
30	没有中奖，随机获得一样家具
31	トリプルあかこうら
32	カート
33	ピクミン
34	ブルーファルコン
35	マスターソード
36	アーウィン
37	トライフォース
38	没有中奖，随机获得一样家具
39	ドルフィンごう
40	バーチャルボーイ
41	バランスWiiボード
42	バリアスーツ・レッグ
43	バリアスーツシューズ
44	ワリオのひげ
45	ゆうめいなヒゲ
46	バリアスーツ・ボディ
47	メトロイド
48	トリプルバナナ
49	ゆうしゃのブーツ
50	ファイ(マスク)

在升级成便利店后商店内多出了订购机器，可以订购任何自己曾经拥有过的道具（非卖品除外）。每段时间商店内会贩卖一些季节限定的家具，例如11月限定的"ハーベスト系列"家具，如果碰到不妨买下免得错过后悔。注意升级到超市之后墙上也会有商品贩卖，不要漏看哦。每次商店升级前一天店员会通知玩家，同时商店内商品都会减价促销，可以趁机大买一笔，第二天商店就会进入装修状态，不能进入。



花店（园艺店）

营业时间：9：00～20：00
建设条件：成为村长5日以上，浇水、种树、拔杂草累计次数突破30次
扩建条件：无

贩卖一些鲜花和树苗，玩家购买50朵鲜花后会得到银水壶，购买50棵树苗后会得到金斧头，合并成为百货公司之后开始贩卖肥料、竹笋、柿子树苗、盆栽等物品，还可以委托店主帮忙清理村内杂草。



美容沙龙（ビューティーサロンスピーディ）

营业时间：10：00～20：00
建设条件：在村子生活7日以上，在服装店和鞋店累计购物超过10000
扩建条件：无

建设在服装店2楼的美容沙龙，可以在这里花费一定金钱改变发型和发色，每天只能变更一次。在变过15次之后之后会开放变更异性发型。想要变更发型需要先坐在理发椅上，然后会出现下图选择，回答一系列问题，最终会决定发型，还可以选择化妆成Mii形象的样子，变成Mii形象后可以在居民证件变更回来。另外首次变更发型14日以后，机器会升级，可以为玩家佩戴各色隐形眼镜。



1	ゆる～いの！	けだるいゆるさ	
		男生：ガーリーなゆるさ　女生：ふわっとしたゆるさ	
	スタイリッシュ！	あこがれられたい！	
		誰も寄せつけたくない	
2	散らかってるほう	片づけたい……	
		ワザとだよ！	
	お部屋はキレイ！	スタイリングする！	
		自然がイチバン！	
3	まじめです！	根性で乗り越える！	
		じっと耐えます	
4	じつはヤンチャ！	いつかは落ち着く	
		ずっとヤンチャ！	
5	ビジネスです！	フレッシュで！	
		ベテランで！	
	プライベートだよ！	パーティーだよ！	
		デートなんです	
		ナイショ！	随机



头发颜色

ナチュラル系		濃い系	明るい系
1	5	燃える恋の色	甘い恋の色
2	6	森林な色	すんだ空の色
3	7	深いムーディーな色	新芽の色
4	8	海の色	天使の羽の色

服装店（ABLE SISTERS）

营业时间：10：00～21：00
建设条件：初期
扩建条件：无

在这里会贩卖各种衣服、饰物，店内前两排架子是设计展示，设计是《动森》最为丰富多彩的要素，和きぬよ对话，选择“PROデザインを作る”可以花费500贝鲁制作一个属于玩家自己的设计，保存在设计栏里。可以将这个设计在店内展示，其他玩家就可以将其取走，另外在梦番地也能取走玩家的设计。设计可以直接点击生成一件衣服穿在身上，或者作为地砖铺在地上。设计达人们能利用设计制作出各种有趣的COS效果。每天和使用缝纫机的あさみ对话，连续七天就会开启大缝纫机，能够将设计好的衣服做成QR码，或者读取其他人分享的QR码，每个服装需要4个QR码，按顺序读取才能拿生成完整服装。另外持续购物和对话还能收到衣服模型，这可是贵重的非卖品，每个玩家只能得到四个，一定要好好珍藏，使用这个能够在房间内展示成套的衣服，具体获得方法如下：

赠与的NPC	条件
きぬよ	在服装店购买超过51件物品后得到
あさみ	每天和其对话保持好感度最高的状态，在服装店购买超过50件衣服后和其对话得到
ケイト	在服装店每天购买1件以上装饰品，持续31日以上获得
グレース	在奢侈品店开业后购买一件商品时获得

鞋店（SHOE SHANK）

营业时间：10：00～20：00
建设条件：成为村长10日以上，在服装店购买总额超过8000
扩建条件：无



贩卖各种鞋子和袜子，鞋子可以试穿，袜子不可以。袜子虽然有可能穿上裤子之后被挡了起来，但也是グレース时尚评判的标准之一。

第五章 热烈欢迎村中的访客们

除了村中的居民外，会有一些访客随机来到村子，有的是和限定节日有关的NPC，有的是不定期出现的NPC，节日NPC会在后文节日方面介绍，下面先和大家一起来看看随机访客都是谁吧。

ジョニ-

昏倒在沙滩的船员，想要去其他国家，却在航海过程中掉下了船，反复点他对话就能把他唤醒，然后选择帮助他，根据他对目的地的描述选择正确的国家，就能获得他寄来的来自遥远国度的谢礼，回答错误则会收到金币巧克力。



描述关键词	国家	礼物
ノ-ベルの生まれた国	スウェ-デン	ダ-ラヘスト
城がたくさんあつてソ-セ-ジがおいしい	ドイツ	くるみわりにんぎょう
ナイアガラ、メ-プルリ-フ	カナダ	ドリ-ムキャッチャ-
神话	ギリシャ	グラディエ-タ-サンダル
キムチが有名	韩国	サムゲタン
人口が多い、4千年の历史	中国	ちゅうかなランタン
モアイ像のあるところ	イ-スタ-岛	モアイ
小便小僧、チョコレ-トが美味しい、レストラン街がある	ベルギ-	しょんべんこぞう
地上绘、アルパカ	ペル-	タペストリ-
自然や动物がたくさん	ケニア	まじないのかめん
フラダンス、挨拶がアロハ	ハワイ	フラダンスにんぎょう
ハリウッド	アメリカ	じゆうのめがみ
コサックダンス、マ-トリョシカの国	ロシア	マトリョ-シカ
ネッシ-、バグパイプ、キルト	スコットランド	バグパイプ

描述关键词	国家	礼物
カンガル-、コアラ	オ-ストラリア	エア-ズロック
バイクがよく走つていて、フォ-が有名	ベトナム	アジアシリ-ズの家具或帽子
长靴みたいな形、パスタ	イタリア	しんじつのくち
フラメンコが有名で、未完成の建物があり建设に100年以上かかつてる	スペイン	ガウディのリザ-ド
绿丰かでエメラルドの岛と呼ばれる、シャムロック(クロ-バ-)がシンボル、アイリッシュミュ-ジック	アイルランド	シャムロックロック
风车、チュ-リップ	オランダ	キンデルダイクの风车
トムヤムクン、国民がゾウを大切にしている	タイ	トゥクトゥク
カレ-、计算が得意	インド	シタ-ル
头がライオン体が人	シンガポ-ル	マ-ライオン
美しいマ-メイド	デンマ-ク	にんぎょぞう
ビッグベン、世界一の博物馆	イギリス	ビッグベン
サボテン、マウンテン、マリアッチ	メキシコ	ガイコツのおきもの
ヨ-ロッパで初めてアメリカや日本に渡つた、まさに憧れの场所	ポルトガル	バルセロスのおんどり
ニンジャもサムライももういない	日本	ごじゅうのとう
艺术の都、エッフエル塔、凯旋门、美术馆、魅力的なファッション	フランス	エッフエル塔
ピラミッド	エジプト	ミイラのひつぎ

パロンチ-ノ

当玩家符合一定条件时他就会出现在村中，给玩家带来各种徽章，徽章的搜集状况可以在居民证件查看。各种条件包括钓鱼次数、捕虫次数、图鉴完成、所持金钱、银币达到一定数量、帮助村民完成各种任务等等，具体如下：



徽章	名称	入手方法
	つりじょうず	钓到500只以上鱼
	つりめいじん	钓到2000只以上鱼
	つりのたつじん	钓到5000只以上鱼
	ムシとりじょうず	捉到500只以上虫子
	ムシとりめいじん	捉到2000只以上虫子
	ムシとりのたつじん	捉到5000只以上虫子
	すもぐりめいじん	捉到100只以上海底生物
	プロダイバ-	捉到200只以上海底生物
	ダイブマスタ-	捉到1000只以上海底生物
	サカナはかせ	完成鱼类图鉴50%以上
	サカナマニア	完成鱼类图鉴80%以上
	あるくサカナずかん	完成全部鱼类图鉴
	ムシはかせ	完成昆虫图鉴50%以上
	ムシマニア	完成昆虫图鉴80%以上
	あるくムシずかん	完成全部昆虫图鉴
	うみのさちはかせ	完成海の幸图鉴50%以上
	うみのさちマニア	完成海の幸图鉴80%以上
	あるくうみのさちずかん	完成全部海の幸图鉴
	バル-ンハンタ-	在村子击碎30个以上气球
	バル-ンバスタ-	在村子击碎100个以上气球
	バル-ンスナイパ-	在村子击碎200个以上气球

徽章	名称	入手方法
	ブロンズメダリスト	在岛上获得300枚以上银币
	シルバ-メダリスト	在岛上获得1500枚以上银币
	ゴ-ルドメダリスト	在岛上获得5000枚以上银币
	にわのガ-デナ-	种植树木、种子100棵以上
	むらのガ-デナ-	种植树木、种子250棵以上
	ガ-デニングしょくにん	种植树木、种子500棵以上
	ざっそうハンタ-	拔除杂草500棵以上
	ざっそうバスタ-	拔除杂草2000棵以上
	ざっそうスナイパ-	拔除杂草5000棵以上
	ちょきんじょうず	存款100万以上
	ふごう	存款1000万以上
	だいふごう	存款1亿以上
	アマチュアかぶトレ-ダ-	贩卖芜菁获得收益超过50万
	プロかぶトレ-ダ-	贩卖芜菁获得收益超过300万
	カリスマかぶトレ-ダ-	贩卖芜菁获得收益超过1000万
	おかいものじょうず	在商店购物超过50万
	かいものマニア	在商店购物超过200万
	カリスマバイヤ-	在商店购物超过500万
	リメイクビギナ-	重制过30件以上家具
	リメイクエキスパ-ト	重制过100件以上家具
	リメイクマスタ-	重制过200件以上家具

徽章	名称	入手方法
	カタログマニアB	订购机图鉴完成20%以上
	カタログマニアS	订购机图鉴完成50%以上
	カタログマニアG	订购机图鉴完成80%以上
	ハッピーホーマ-B	获得HHA房间评价超过5万点
	ハッピーホーマ-S	获得HHA房间评价超过10万点
	ハッピーホーマ-G	获得HHA房间评价超过15万点
	とたけけファン	看过KK演唱会超过20次以上
	とたけけサポーター	看过KK演唱会超过50次以上
	とたけけのおつかけ	看过KK演唱会超过100次以上
	いいひと	完成村民委托50次以上
	しんせつなひと	完成村民委托100次以上
	むらのコンシエルジュ	完成村民委托300次以上
	てがみずき	写过内容超过10个字的信件50封
	ふでまめ	写过内容超过10个字的信件100封
	すごいふでまめ	写过内容超过10个字的信件200封

徽章	名称	入手方法
	すれちがいじょうず	邂逅过100次以上
	すれちがいめいじん	邂逅过300次以上
	すれちがいのたつじん	邂逅过1000次以上
	ごきんじょトラベラ-	去其他村子100次以上
	ワールドトラベラ-	去其他村子250次以上
	スペ-ストラベラ-	去其他村子500次以上
	おもてなしずき	村子招待过其他玩家50人以上
	おもてなしプロ	村子招待过其他玩家200人以上
	しんぜんたいし	村子招待过其他玩家500人以上
	ドリ-マ-	在梦见馆游玩50次以上
	かなりのドリ-マ-	在梦见馆游玩200次以上
	えいえんのドリ-マ-	在梦见馆游玩500次以上
	そんみんだいひょう	游戏时间超过50小时
	カリスマそんみん	游戏时间超过200小时
	めいよそんみん	游戏时间超过500小时

ロ-ラン



随机出现在玩家村子贩卖各种壁纸和地毯的商人，身上有两个空位时和他对话，并带他回到自己家，他就会用新的壁纸和地毯装扮玩家家，一次只能购买一套，部分商品是限定的非卖品，如果看到绝对不要错过哦。

ハッケミィ



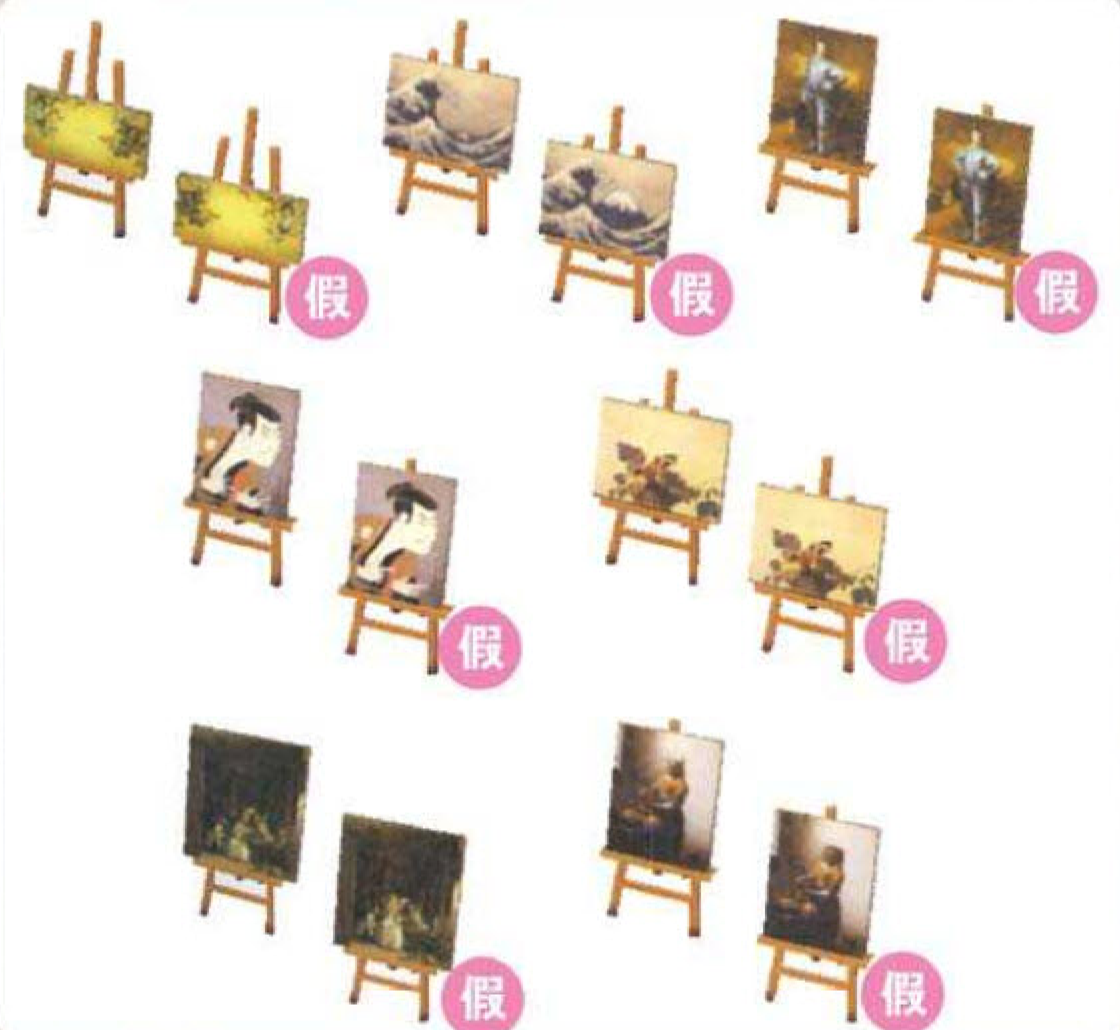
会在广场上设立一个帐篷，进入后可以进行占卜，1次500一周只能进行一次。把她提示的幸运物戴在身上能够消除厄运。占卜超过20次后（不限定村长，其他玩家也可以），和其对话会提议在村中设立占卜馆。

つねきち



狐狸几乎每周一次会在广场设置小帐篷，展出各种美术品，玩家一次可以预订一幅，第二天邮寄到家中。美术品有真有假，选择之后可以拉近镜头观察，赝品和正品都有一定区别，仔细分辨就能买到正品。具体真假对比图如下：







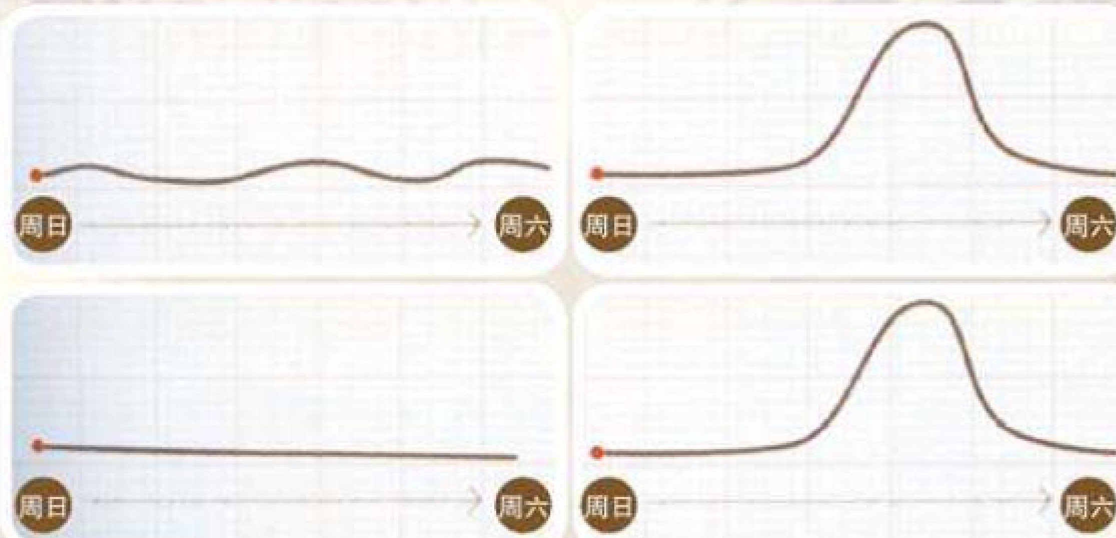


カブリバ



每周日中午12点前出现在玩家村中的卖芜菁（カブ）大婶，芜菁在《动森》中相当于股票，大婶在不同村中贩卖的价格在每单位90～110之间，身上一个空位可以放置100单位的芜菁，最少需要购买10单位芜菁，想要大量购买，先要确保自己身上空位够多。接下来从周一开始，每天中午12点前、12点后回收店会给出不同的芜菁回收价格，价格波动最低可以达到20多，最高能达到600多（不过很看人品），用低价收购，高价贩卖就能赚取大量的金钱。要注意购买芜菁之后到了周六还不卖掉，一旦进入周日就会烂掉一文不值，而且绝不可以往回调整3DS或者游戏内置时间，一旦调整芜菁也会烂掉。

芜菁大致可以分为以下四种走势，仅供玩家参考：



グレース

在商店街购物花费总额超过70000以上时グレース会来到广场，根据其提出的衣服要求主题，更换服装全部符合主题就能获得认可，可以得到奢侈品家具，两件衣服符合主题就算合格，另外获得4次合格也是百货商店的开店条件之一。

まいこちゃん

迷路的小猫，会要求玩家带她去做火车去其他村子，和朋友联机时带她上火车（有可能发生突发事件跑掉），第二天就会收到她的谢礼。



ラコスケ



在穿着潜水衣来到村海洋里捞贝壳时，有可能会看到他，他会要求玩家把贝壳给他，作为回报他会给玩家限定的海贼系列家具。

第六章 南岛观光手册

还清39800的房贷后，静江提示玩家老村长来玩了，到码头看到他，他介绍玩家到他现在居住的常夏之岛南岛游玩，第二天码头处就有船可以向着南岛出发了！进入南岛之前玩家身上的东西都被船夫保管着，等回来之后就会回到玩家身上。在南岛有着丰富的资源供玩家采集，出门后和门边的土偶对话能够借用钓竿、潜水服、虫网等工具，可以利用这些工具采集资源。采集到的资源一定要拿回屋子里的箱子中，在南岛只有放在箱子里的物品才能带走，玩家身上的物品会在离开岛屿时换算成几个零钱存在玩家户头。也可以直接将放不下的物品卖给门口的小女孩，但是收购价格非常之坑爹。岛内房间中有许多精美的家具和服装，都需要银币换购，银币来自ツアー具体会在后文说明。部分道具十分稀有，一旦看到最好不要错过，另外有些道具是会员岛限定，成为会员的方法在后文会说明。



道具名称	所需银币	说明
あかいハイビスカスの苗	5	矮木，可以种植在村内，特定季节会开花
きいろハイビスカスの苗	5	矮木，可以种植在村内，特定季节会开花
ぎんのオノ	8	银斧头出现概率极低
ピコピコハンマー	10	可以敲打他人的锤子，出现概率极低
あおいマリンスーツ	40	潜水服，可以在村内穿着潜水
あかいマリンスーツ	40	潜水服，可以在村内穿着潜水
オレンジマリンスーツ	40	潜水服，可以在村内穿着潜水，出现概率比其他潜水服低
くろいマリンスーツ	40	潜水服，可以在村内穿着潜水
しろいマリンスーツ	40	潜水服，可以在村内穿着潜水，会员岛限定
ピンクマリンスーツ	40	潜水服，可以在村内穿着潜水，出现概率比其他潜水服低
ボーダーマリンスーツ	40	潜水服，可以在村内穿着潜水，会员岛限定
みどりのマリンスーツ	40	潜水服，可以在村内穿着潜水
かいぞくのぼうし	15	–
かっぱのおさら	20	出现概率低
キャプテンのぼうし	15	–
ハイビスカスのかみかざり	20	会员岛限定
ふなのりのぼうし	15	–
むぎわらぼうし	15	–
シュノーケル	20	–
あおのアロハ	15	–
あかのアロハ	15	–
かっぱスーツ	20	出现概率低

道具名称	所需银币	说明
はながらのアロハ	15	出现概率低
ムームー	15	会员岛限定
アロハパンツ	15	–
カッパなズボン	15	出现概率低
ビーチサンダル	20	出现概率低
アイランドキッチン	30	出现概率低
うきわ	20	–
ウクレレ	30	会员岛限定
おみやげチョコレート	20	会员岛限定
かべかけのうきわ	25	–
さんしん	40	出现概率低
シーグローブ	20	会员岛限定
ジャグジー	70	会员岛限定
しょうはブロック	35	–
すなのしろ	46	会员岛限定
せんすいふく	60	–
たからばこ	150	会员岛限定，出现概率极低
パラソルつきテーブル	30	出现概率低
ビーチベッド	35	出现概率低
ボトルシップ	60	会员岛限定
マーメイドなクロゼット	40	–
マーメイドなシェルフ	40	–
マーメイドなスクリーン	40	–
マーメイドなソファア	40	–
マーメイドなチェア	40	–
マーメイドなチェスト	40	–
マーメイドなテーブル	40	–
マーメイドなとけい	40	–
マーメイドなドレッサー	40	–
マーメイドなベッド	40	–
マーメイドなランプ	40	–
リゾートなイス	40	–
リゾートなかべかけラジオ	40	–
リゾートなクロゼット	40	–
リゾートなスクリーン	40	–
リゾートなソファア	40	–
リゾートなタンス	40	–
リゾートなテーブル	40	–
リゾートなドレッサー	40	–
リゾートなベッド	40	–
リゾートなラック	40	–
リゾートなランプ	40	–
マーメイドなかべ	40	–
マーメイドなゆか	40	–
みなみのうみなかべ	100	出现概率低
みなみのしまなゆか	100	出现概率低
リゾートなかべ	40	出现概率低
リゾートなゆか	40	出现概率低

会员俱乐部南岛

在南岛用银币购买会员俱乐部入会申请后，再次乘船来南岛前船夫会询问是要一个人还是和其他玩家一起，一个人就是按往常一样来到自己的南岛，而和其他人一起则是使用互联网进行全球随意联机。玩家会随机出现在一个联机专用的南岛上，它不属于任何人（所以在这里随意砍树也没人怪你了，不过礼貌起见还是不要了）。在这里会遇到很多其他国家的玩家，也许有人会用你不熟悉的语言打招呼哦。在这里的优点就是可以和很多人一起进行ツアー刷银币更快，而且会有许多限定家具出售，每进入一次家具都会有所不同，是快速刷取南岛家具的好方法。缺点就是每次有人进出就要存档，有时比较烦。

ツアー指南

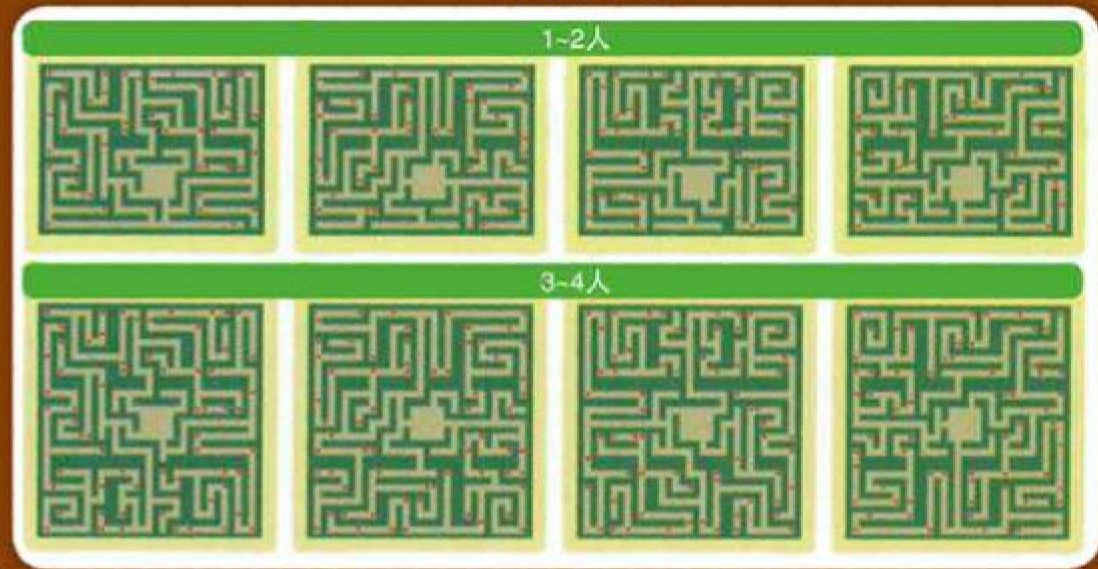
和门口的海龟妈妈对话可以选择参加ツアー，ツアー是各种各样的迷你游戏，包括在限定的时间内抓虫、捕捉蝴蝶、寻找矿石等等，完成ツアー的要求就能获得银币，多人联机的情况下还会有附加奖励银币。每天岛内出现的ツアー种类不同，共64种每天随机出现10几种。ツアー游戏等级分为初级、中级、高级三种，可以在选择时查看，在初级游戏中获得50枚银币后会出现中级游戏；中级游戏获得120枚银币后才会出现高级游戏。高级一般比较难，但相对完成后获得的奖励也很丰厚。选择好想要开始的ツアー之后所有参加的人员坐在椅子上就能够出发。在ツアー进行的领地上同样也可以搜集资源，除了和游戏相关的东西外都能够带回来（例如化石收集ツアー不能带回化石）。ツアー大致分为以下几种。

ラビリンスツアー

由矮木组成的巨大迷宫内散落着各种水果，在限定的时间内搜集指定种类水果。身上没有其他水果数量也正确时和村长对话，就能完成任务，多人联机时需要全员都汇报完毕才能完成。难度越高需要搜集的水果种类越多，1～2人、3～4人进行游戏时面对的迷宫不同，水果数量也会有所变化。窍门就是多人游戏时大家一开始互通需要的水果种类，然后分头找，看到同伴需要的水果也拿起来，回到村长这里时将水果扔到地上让同伴捡起。注意有的水果隐藏在矮木的阴影里不容易看到，小心不要错过。

ツアー名称	难易度	时间	最好银币数及要求	合格银币数及要求
ぬけだせ!南国のラビリンスツアー	★☆☆	5分	6枚(1分30秒内)	1枚（结束时间内）
本格的！南国のラビリンスツアー	★★☆	5分	8枚(1分30秒内)	2枚（结束时间内）
南国の迷宫！サバイバルツアー	★★★	5分	12枚(1分30秒内)	3枚（结束时间内）

迷宫地图



钓りツアー

钓鱼系ツアー有的需要钓指定数量的鱼；有的需要钓指定种类的鱼；有的需要钓指定金额的鱼。指定种类可以从鱼影的特殊形状分辨，只钓符合要求的鱼影能够节约时间，而指定金额的话大的鱼影金额较高，看到最好不要错过。在这些ツアー中鱼类出现会比较频繁，熟练掌握钓鱼技巧的玩家能够在这里取得不错成绩。注意多人游戏时如果离得太近可能会相互干扰，彼此离开一些距离比较好。

ツアー名称	难易度	时间	最好银币数及要求（每人）	合格银币数及要求（每人）
天然トロピカルフィッシングツアー	★☆☆	6分	6枚(6条)	1枚(3条)
南国フィッシング体验ツアー	★☆☆	6分	6枚(6条)	1枚(3条)
长～いおサカナ钓り放题ツアー	★☆☆	6分	6枚(6条)	1枚(3条)
本格派・南国フィッシングツアー	★★☆	6分	8枚(6条)	2枚(3条)
全部でおいくら？大众鱼钓りツアー	★★☆	6分	8枚(20000贝鲁)	2枚(10000贝鲁)
古代鱼に出会う旅ツアー	★★☆	6分	8枚(6条)	2枚(3条)
デンジャラス・フィッシングツアー	★★☆	6分	8枚(6条)	2枚(3条)
マグロ一本钓りツアー	★★★	6分	20枚(8条)	5枚(4条)
スリル满点！サメと格斗ツアー	★★★	6分	15枚(8条)	4枚(4条)
全部でおいくら？高级鱼钓りツアー	★★★	6分	12枚(40000贝鲁)	3枚(20000贝鲁)
プロ限定・本气の钓りツアー	★★★	6分	12枚(8条)	3枚(4条)

素もぐりツアー

潜水捕捉海底生物相关ツアー，有的需要捕捉指定数量的海の幸；有的需要捕捉指定种类海の幸；有的需要捕捉指定金额的海の幸。巨大的阴影一般价格比较高，而且逃跑速度也比较快，窍门是在非常接近阴影时再选择潜水，然后快速连按A键向阴影靠近，要注意阴影被追逐可能会跑到警戒线外，最好从靠近警戒线一侧向内侧追逐，能够防止其跑出去。在水底时间有限，小心在快追上时被迫浮上来换气。如果发现阴影而不及时追捕，它也有可能消失。



ツア-名称	难易度	时间	最好银币数及要求（每人）	合格银币数及要求（每人）
初心者も安心！素もぐり体验ツア-	★☆☆	5分	6枚(6个)	1枚(3个)
素もぐり！贝とり放题ツア-	★☆☆	5分	6枚(6个)	1枚(3个)
素もぐり！カニカニとり放题ツア-	★☆☆	5分	6枚(6个)	1枚(3个)
海の幸、とり放题！素もぐりツア-	★★☆	5分	8枚(8个)	2枚(4个)
お值打ち！海の幸ゲットツア-	★★☆	5分	8枚(10000贝鲁)	2枚(5000贝鲁)
素もぐり！エビとり放题ツア-	★★☆	5分	8枚(8个)	2枚(4个)
素もぐり！高级食材うまうまツア-	★★☆	5分	8枚(8个)	2枚(4个)
プロダイバ-向け！素もぐりツア-	★★★	5分	12枚(10个)	3枚(5个)
素もぐり！ウニとり放题ツア-	★★★	5分	12枚(10个)	3枚(5个)
素もぐり！タコとり放题ツア-	★★★	5分	12枚(10个)	3枚(5个)
超お值打ち！海の幸ゲットツア-	★★★	5分	12枚(16000贝鲁)	3枚(8000贝鲁)
幻のタカアシガニ发见ツア-	★★★	8分	20枚(10个)	5枚(5个)

ムシとりツア-

捉虫相关相关ツア-，有的需要捕捉指定数量的虫；有的需要捕捉指定种类虫；有的需要捕捉指定金额的虫。不同昆虫栖息地点不同，例如蜻蜓、萤火虫比较容易在水面附近出现，甲虫、蝉都会出现在树干上等等，把握昆虫出现规律更容易捕捉。注意跑动会吓跑昆虫，发动忍步缓慢接近更容易捕捉到。



ツア-名称	难易度	时间	最好银币数及要求（每人）	合格银币数及要求（每人）
初心者OK！南国のムシとりツア-	★☆☆	5分	6枚(6只)	1枚(3只)
トロピカルトンボ发见ツア-	★☆☆	5分	6枚(6只)	1枚(3只)
南国のチョウチョ发见ツア-	★☆☆	5分	6枚(6只)	1枚(3只)
南国の甲虫ウォッチングツア-	★☆☆	5分	6枚(6只)	1枚(3只)
南国ムシとり放题ツア-	★★☆	5分	8枚(8只)	2枚(4只)
バッタバッタとりまっせツア-	★★☆	5分	8枚(8只)	2枚(4只)
夏の风物诗！セミとりツア-	★★☆	5分	8枚(8只)	2枚(4只)
秋のムシに出会う旅ツア-	★★☆	5分	8枚(8只)	2枚(4只)
おいくら？やや高级ムシとりツア-	★★☆	5分	8枚(20000贝鲁)	2枚(10000贝鲁)
纳凉・ホタルがりツア-	★★★	5分	12枚(10只)	3枚(5只)
玄人限定！ムシとりバトルツア-	★★★	5分	12枚(10只)	3枚(5只)
南国の巨大トンボ发见ツア-	★★★	7分	20枚(10只)	5枚(5只)
ムシ达とかくれんぼツア-	★★★	7分	15枚(10只)	4枚(5只)
おいくら？超高级ムシとりツア-	★★★	5分	12枚(40000贝鲁)	3枚(20000贝鲁)

ガ-デニングツア-

尽量快速地将岛内盛开的鲜花种植到花坛内，花坛铺满游戏结束，注意一旦种下的鲜花就不能拔除。在游戏开始时村长会说明鲜花种类要求，一星难度ツア-对鲜花没有要求，二星难度ツア-会限定鲜花颜色，三星难度ツア-会限定鲜花种类和颜色。窍门是在游戏开始后马上去搜集鲜花，将书包填满后再回来种植。多人游戏时最好从不同的方向搜集，要注意看好要求，小心弄错鲜花哦。

ツア-名称	难易度	时间	最好银币数及要求	合格银币数及要求
ガ-デニング体验ツア-	★☆☆	5分	6枚(1分30秒内)	1枚（限定时间内）
南国のガ-デニングツア-	★★☆	5分	8枚(1分30秒)	2枚（限定时间内）
魅惑の花园ガチンコバトルツア-	★★★	5分	12枚(1分30秒)	3枚（限定时间内）

バル-ンハントツア-

用弹弓将天上气球击碎的ツア-，达到指定点数就能完成。注意风向决定了气球飘动的方向，每隔一段时间风向会发生变化（有提示音），风向会在下屏幕右上角显示。特殊形状的气球加分比较多，如果出现最好尽快冲过去击碎，不然风向改变有可能被吹走。难度越高地面出现的障碍物越密集，一个不小心就容易掉进陷阱。可以选择一个较开阔的地方静待气球飞过来。多人游戏时最好每个人守卫不同的区域，避免抢来抢去反而错过特殊气球。

ツア-名称	难易度	时间	最好银币数及要求（每人）	合格银币数及要求（每人）
ふわふわバル-ンハントツア-	★☆☆	5分	6枚(40P)	1枚(20P)
本格派、バル-ンハントツア-	★★☆	5分	8枚(40P)	2枚(20P)
ガチンコ！バル-ンハントツア-	★★★	5分	12枚(40P)	3枚(20P)

アイテムあわせツア-

配对游戏，将地底的道具挖掘出来，再挖出相同的道具就能将其消去，将全部道具都消除就能完成。难度越高道具数量越多，比较考验记忆力，能够准确记住道具名称和位置就能快速将道具都配好对。注意玩家挖掘后身上会有一个道具，假如暂时找不到它的配对，想要将其放下的话需要在空地挖个坑。多人游戏时比较容易相互干扰，最好拿笔记一下笔记。



ツア-名称	难易度	时间	最好银币数及要求	合格银币数及要求
お试し版・アイテム合わせツア-	★☆☆	5分	6枚(1分30秒)	1枚（限定时间内）
ここ掘れ！アイテムあわせツア-	★★☆	5分	8枚(1分30秒)	2枚（限定时间内）
最难关！アイテムあわせツア-	★★★	5分	12枚(1分30秒)	3枚（限定时间内）

ハンマ-ツア-

使用锤子敲打机器，累计击打数量达到指定数量就能完成。地鼠机器会在地图上移动，碰到障碍才会改变方向。由于挥舞锤子的动作比较耗时，如果追着地鼠后面打的话很可能会打不中，建议快速跑到地鼠前面然后挥舞锤子连续击打。地鼠机器有时会冒烟摔翻在地，此时是连续击打它的好时机。

ツア-名称	难易度	时间	最好银币数及要求（每人）	合格银币数及要求（每人）
わいわい！ハンマ-で游ぼうツア-	★☆☆	5分	6枚(60击)	1枚(30击)
ちょっぴり本气！ハンマ-ツア-	★★☆	5分	8枚(60击)	2枚(30击)
真剑！ハンマ-でガチバトルツア-	★★★	5分	12枚(60击)	3枚(30击)

かくれんぼツア-

捉迷藏ツア-，需要在岛上找到4个村民，村民们不会藏在建筑物内，只会躲在岛上树后或者建筑物后。窍门是不时按↑键观察，按↑转换视角后密集的树木就会被屏蔽，小动物们的身影会显现出来。难度高的ツア-地面会出现陷阱等障碍，小心不要掉下去浪费时间。

ツア-名称	难易度	时间	最好银币数及要求	合格银币数及要求
まったり・かくれんぼツア-	★☆☆	5～8分	7枚(3分)	2枚（限定时间内）
みんな de かくれんぼツア-	★★☆	5～8分	9枚(3分)	3枚（限定时间内）
ガチンコ！かくれんぼツア-	★★★	5～8分	13枚(3分)	4枚（限定时间内）

矿石发掘ツア-

比较好获得银币的ツア-，需要挖掘超过指定点数的矿石就能完成。普通矿石每个都算1点，开始前村长会告诉玩家特殊矿石的名字，特殊矿石计3点，如果看到一定不能错过。难度提升后还会有隐藏特殊矿石，隐藏特殊矿石数量比较稀少，全岛都只有玩家人数×2个，隐藏矿石计10点。由于玩家背包有限，因此装能够获得更多点数的矿石是游戏取得高分的关键。在多人游戏时最好时刻关注同伴挖到了什么，以计算各种类矿石数量，好多拿隐藏矿石而把普通矿石丢弃。

ツア-名称	难易度	时间	最好银币数及要求（每人）	合格银币数及要求（每人）
お手轻！矿石发掘体验ツア-	★☆☆	5分	6枚(24P)	1枚(12P)
金银财宝！矿石发掘ツア-	★★☆	5分	8枚(32P)	2枚(16P)
プロ求む！矿石发掘ツア-	★★★	5分	15枚(40P)	4枚(20P)

かせき发掘ツア-

挖掘化石及摆放ツア-，需要先去地图上的展示小屋确认所需化石种类和摆放位置，然后在村内挖掘化石，将化石按照展示小屋的位置摆放在隔壁屋子，如果位置摆放正确就会闪过黄色光芒，全部摆放完毕就能完成。多人进行游戏时小屋数量会增加，小心不要落下哪间。化石位置一定要和展示小屋一致，注意摆放方向并进行微调。另外小屋内也不能出现其他化石。



ツア-名称	难易度	时间	最好银币数及要求	合格银币数及要求
かせき发掘体验ツア-	★☆☆	10分	7枚(2分内)	2枚（限定时间内）
本格派・かせき发掘ツア-	★★☆	10分	9枚(2分内)	3枚（限定时间内）
玄人欢迎、かせき发掘调　ツア-	★★★	10分	13枚(2分内)	4枚（限定时间内）

借り物竞走ツア-

寻找指定家具的ツア-，在游戏开始后玩家身上会有一个纸板，上面记载了需要的家具，地图上有若干房间，里面的家具都可以拿走，拿齐指定家具且没有多拿的时候和村长对话就能完成。窍门是多人进行游戏时大家分别冲去各个房间将家具都收起，然后回到广场扔在地上，每个人从地上找自己需要的家具；单人进行游戏时也可以先把房内所有家具拿在身上，留下需要的家具，不需要的家具扔在地上。这是对于不熟悉日文的玩家来说最简单的方法。如果日语比较熟练也可以直接只拿自己需要的家具。



ツア-名称	难易度	时间	最好银币数及要求	合格银币数及要求
わくわく 借り物竞走ツア-	★☆☆	6分	9枚(2分内)	3枚（限定时间内）
どこかな? 借り物竞走ツア-	★★☆	6分	13枚(2分内)	4枚（限定时间内）
ガチンコ！借り物竞走ツア-	★★★	6分	16枚(2分内)	5枚（限定时间内）

赚钱小窍门

南岛的夜晚树上会出现非常多的甲虫，海里的鲨鱼也有不少，因此选择在晚上来到南岛，不断捕捉甲虫并带回，几乎一次可以收获100000～200000金钱，是赚钱的最好方法，不过虫子们容易跑掉，要时刻记得发动忍步，不要吓跑它们。

第七章 村活动指南

《动森》的事件和现实时间一致，因此节假日也和现实统一，村中每个月都会有特殊的节日等着玩家。其中钓鱼和捉虫大会是常规活动，每年1～5月、10～12月会进行钓鱼大会，6～9月会举行捕虫大会。每个月如果有村民或村长的生日的话也会举行生日会。不同季节还有当季特殊的景观现象，下面就为大家一一介绍。



钓鱼大会



时间 1、3、5、11月第3个周六（指定鱼的种类），2、4、10、12月第2个周六（不指定鱼的种类）9：00～18：00



大会当天来到广场，和うおまさ对话能得知活动是否指定鱼的种类，之后把鱼交给他测量大小，每次破纪录都会得到一个家具奖励，有可能是钓鱼系列也有可能是普通家具。所以想要刷家具的要诀就是一早活动刚开始就过来参加，且给他鱼的时候从小到大给，不然一开始就给了最大的后面就很难破纪录了。在不指定鱼种类的时候可以用笔记录身上鱼的尺寸，能够刷取大量家具。晚上6点活动结束后可以到帐篷中听取结果，领取奖杯。如果忘记参加颁奖典礼或者参加时身上东西满了，奖杯会在第二天邮寄过来。每次活动每个村子能够获得的家具只会是A/B两组中的一组，想要全部获得需要多次参加比赛或者和朋友交换。



捕虫大会



时间 6～9月第3个周六 9：00～18：00

大会当天カメヤマ会出现在村广场，将捕捉到的虫子交给他，他会告诉玩家该昆虫的点数，每次超过80点更新记录就能获得捕虫大会的限定家具。点数根据虫子的稀有程度、色泽以及大小来决定，具体为稀有程度×色泽×大小=最终点数，色泽是由カメヤマ随机决定的，在捉到虫子时最好把大小记录下来，方便从小到大提交。可以在比赛前一天去南岛捕捉大量稀有昆虫，然后在比赛当天按顺序提交，以便刷取记录取得胜利。每次活动每个村子能够获得的家具只会是A/B两组中的一组，想要全部获得需要多次参加比赛或者和朋友交换。

A组



B组





流星



时间 除了4月1日～10日、6月16日～7月5日、12月10日、12月24日～30日的晴天 19：00～第二天4：00

有流星的日子村告示牌会有通告，晚上就能看到流星。手上没有拿道具，按↑仰望天空，在听到流星划过的声音时按A键就能双手合十许下愿望，如果此时流星闪光，表示许愿成功，第二天会收到流星送来的礼物。





概述： 新的一年的开始，树上、村中覆盖着积雪，活动多集中在前半月，后半月可以比较自由地堆雪人度过。

HHA加分家具： オケラ、マグロ、ミノムシ、フンコロガシ、タナゴ、ワカサギ、クリオネ、チョウチンアンコウ

元旦

时间 1月1日 6：00～24：00

穿着和服的静江会出现在广场，和她对话能够得到当年的生肖摆设。同时广场立起巨大的倒数欢庆看板，可以拍照留念。

极光

时间 12月11日～2月24日 20：45～24：00

夜晚偶尔会有美丽的极光出现，如果看到这一神奇的天体现象一定要记得拍照留念，或者叫朋友来一起欣赏，独乐乐不如众乐乐嘛。

2月

概述：还很寒冷的2月，但是已经有反春的迹象，到月末积雪开始融化，推荐趁着积雪还存在每天进行堆雪人、极光观测等活动。

HHA加分家具：ハートノチョコレート、オケラ、ミノムシ、フンコロガシ、タナゴ、ワカサギ、クリオネ、チョウチンアンコウ、マグロ

节分

时间 2月2日 6：00～24：00

穿着虎纹服装的静江会出现在广场，和她对话能够得到鬼怪面具。同时广场立起巨大的驱鬼看板，可以拍照留念。在豆狸商店会贩卖限定的驱鬼商品，装备之后对着朋友按A键能够玩驱鬼游戏。（利用这个动作可以实现翻墙爬树等不可思议的BUG景象）。

情人节（バレンタインデー）

时间 2月14日

在办公室和静江对话，她会给村长巧克力蛋糕，给普通村民心形巧克力，关系好的村民也会邮寄巧克力给玩家，早上记得检查信箱，如果运气好的话能够收到妈妈的来信，信中装着非卖品家具巧克力树盆栽。另外在这一天来到咖啡厅可以打包热巧克力。

狂欢节（カーニバル）

时间 根据传统在到达复活节之前除去周日有40天禁欲生活，在这段时间开始前的周一会举办狂欢节，具体来说是2013年2月11日、2014年3月3日、2015年2月16日、2016年2月8日……6：00～第二天6：00

活动当天ベルリーナ会出现在广场上，村中会飞舞着各种纸片，其中混杂着各色羽毛，使用捕虫网捕捉指定颜色的羽毛每三个（彩虹色羽毛每一个）交给ベルリーナ，它会为玩家跳一段舞蹈还能换取一件狂欢节家具（共11件家具+墙纸+地毯）。如果抓不住羽毛也可以和村民交换，但是需要玩猜拳游戏，如果输了就会失去手下的羽毛。



冬打折季

时间 2月15日～31日

豆狸商店扩张到最大后三楼的奢侈品商店会不定期举行减价销售，15日开始打8折、21日开始7折、26日开始5折，但要注意随着打折力度的提升商品也有可能售光，最好优先购买最想要的，再慢慢等其它降价。

3月

概述：积雪融化，春天终于来到，鲜花开始增多，蝴蝶、蚱蜢等昆虫回归，天空开始出现彩虹，不要错过观测。

HHA加分家具：モンシロチョウ、モンキチョウ、アゲハチョウ、ドジョウ、あおいはね、あかいはね、きいろいはね、しろいはね、にじいろのはね、ピンクのはね、みどりのはね、むらさきのはね

女儿节（ひなまつり）

时间 3月3日 6：00～24：00

穿着和服的静江会出现在广场，和她对话能够得到ひしもち。同时广场立起巨大的女儿节看板，可以拍照留念。豆狸商店也会贩卖期间限定的玩偶摆设、灯笼等道具，服装店会出售和服、传统头饰等等不要错过。

复活节（イースター）

时间 春分之后的下一个满月的下一个周日，具体来说是2013年3月31日、2014年4月20日、2015年4月5日、2016年3月27日……

活动当天ぴょんたろう会出现在广场，他会将大量复活节彩蛋藏在村内，复活节彩蛋共有六种：钓鱼获得、潜水捕捞获得、挖地获得、摇树获得、击碎气球获得、破坏岩石获得。首先先每个种类彩蛋都先到一个交给他，就能得到非卖品家具彩蛋篮子。



之后彩蛋可以吃掉，吃掉后有可能获得アメ、あたりのけん、おおあたりのけん。アメ可以吃掉、贩卖、吸引蚂蚁，あたりのけん可以找ぴょんたろう兑换复活节限定家具（共11件家具+墙纸+地毯），おおあたりのけん可以兑换ぴょんたろう的照片。

4月

概述：上旬开始阔叶树将开满樱花，但是散去的也很快，下旬开始矮木的花会陆续开放，迎来春天的村子鲜花会到处开放。

HHA加分家具：モンシロヨウ、モンキヨウ、アゲハチヨウ、ドジョウ、あやしいネコのしゃしん

愚人节（エイプリルフール）

时间 4月1日 6：00～24：00

节日当天和广场的あやしいネコ对话就会开始愚人节恶作剧，它会化装成村民的样子出现在村民家中。玩家来到村民家中会看到两只一样的小动物，和他们对话能够听取两个人的喜好、座右铭、生日、将来梦想等等，从中判断出哪一个不符合原来村民的资料，那个就是あやしいネコ假扮的，如果一时分辨不出也可以走出居民家，从村中其他居民那里打听情报。找到假村民将かおふきタオル交给她就能去除她的伪装。每成功认出一个村民就能得到村民照片，村全体村民都正确就能得到あやしいネコ的照片。



赏樱

时间 4月7日～4月10日

进入4月樱花会逐渐开放，想要领略这一美景可以在4月之前在村内大量种植阔叶树，配合村公共事业中长椅、户外床等设施能够在自然中休息的同时欣赏美丽的樱花。另外夜晚赏樱也别有一番风味哦。

彩虹

时间 2月25日～11月25日 13：00～16：00

积雪消失后，雨过天晴就有可能看到美丽的彩虹，如果看到，最好寻找合适的位置按方向键↑，并拍照留念。开始的15分钟彩虹颜色十分鲜艳，之后会越来越淡。

5月

概述：池塘中开始出现蝌蚪、青蛙，能够听到它们充满活力的呱呱声，天气渐渐热了起来。

HHA加分家具：モンシロヨウ、モンキチョウ、アゲハチョウ、ドジ

ヨウ、ピンクカ-ネ-ション

儿童节（こどもの日）

时间 5月5日 6：00~24：00

节日当天静江会出现在广场，和她对话能够得到しんぶんしのかぶと。同时广场立起巨大的鲤鱼旗看板，可以拍照留念。豆狸商店也会贩卖期间限定的鲤鱼旗摆设，不要错过。

母亲节（母の日）

时间 第二个周日

本来是感谢母亲的节日却意外地收到母亲寄来的粉色康乃馨，这朵花和6月父亲节得到的红色康乃馨交配的话能够得到白色康乃馨，一定要小心放置在村中。同时粉色康乃馨也是5月的HHA加分家具，可以先摆放在屋中。

6月

概述： 进入梅雨季节，下雨的日子非常多，能够挖掘出大量的土偶，矮木上的花也渐渐开放，是能感受到季节变换的一个月。

HHA加分家具： アブラゼミ、ミンミンゼミ、クマゼミ、ツクツクホウシ、セミのぬけがら、ライギョ、アユ、ナポレオンフィッシュ、あかいカ-ネ-ション

父亲节（父の日）

时间 第三个周日

本来是感谢父亲的节日却意外地收到父亲寄来的红色康乃馨，这朵花和5月母亲节得到的粉色康乃馨交配的话能够得到白色康乃馨，一定要小心放置在村中。

夏至

时间 21日或者22日 6：00~24：00

1年中白昼最长的一天，静江会出现在广场上，和她对话能够得到ブラインドサングラス，另外广场上会设立巨大的向日葵看板，可以拍照留念。这一天到了晚上太阳也不会落山，但是昆虫和鱼类的作息时间却和平常一样，于是可以看到萤火虫在日光中飞舞的奇妙景象，一定不要错过。

7月

概述： 蝉鸣不断昭示着夏天的到来，在户外进行钓鱼、抓虫等活动时要小心被太阳光晒黑。商店开始出售各种防晒用品。

HHA加分家具： アブラゼミ、ミンミンゼミ、クマゼミ、ツクツクホウシ、セミのぬけがら、ライギョ、アユ、ナポレオンフィッシュ

七夕

时间 7月7日 6：00~24：00

牛郎和织女相会的一天，静江会出现在广场上，和她对话能够得到たなばたのささ，将其装饰在屋中可以书写愿望，另外广场上会设立巨大的牛郎织女看板，可以拍照留念。

8月

概述： 进入盛夏，矮木的花都已经盛开，会出现许多夏天才有的鱼类和昆虫，炎炎的烈日也会将皮肤晒黑哦。

HHA加分家具： アブラゼミ、ミンミンゼミ、クマゼミ、ツクツクホウシ、セミのぬけがら、ライギョ、アユ、ナポレオンフィッシュ、せんこうはなび、ふきだしはなび

积雨云（入道云）

时间 8月中 9：00~15：00

8月中开始在晴朗的日子，蓝天中会出现积雨云，大团大团的白云能够引起夏天的回忆，如果发现这一景观，就找一个开阔的地方，按方向键↑尽情观赏吧，别忘了拍照留念哦。

盂兰盆节（お盆）

时间 8月15日（如果15日是周日的话，则推迟到16日）9：00~24：00

祭祀先祖的日子，穿着浴衣的静江会出现在广场上，和她对话能够得到きょうりのうま或者なすびのうし，同时广场还会树立巨大的先祖祭祀看板，可以拍照留念。

夏打折季

时间 8月15日~31日

和冬打折季一样，15日开始打8折、21日开始7折、26日开始5折，但要注意随着打折力度的提升商品也有可能售光，最好优先购买最想要的。

花火大会

时间 每周日 19：00~24：00

夏天最大的活动，从八月开始每周日晚上都会举办。在活动当日静江会出现在广场上，和其对话能够把自己的设计交给她，晚上设计就会变成烟花在村天空出现。晚上花火大会开始时和静江对话，就能获得发光饰品和巨大烟花，发射巨大烟花会产生垃圾，记得去花钱回收掉哦。一进入8月豆狸商店也会贩卖各种烟花，可以买来和朋友一起燃放。在花火大会举行时，广场会有狐狸商店，他会贩卖抽奖食物，吃了之后能够得到奖券，可以交换各种限定商品。

9月

概述： 在河口能够看到为了产卵而出现的鲑鱼，夜晚各种虫鸣奏起了大合唱，将虫子带回家也能在家中尽情欣赏。

HHA加分家具： フキアカネ、サケ、キングサ-モン

除草日（くさむしりの日）

时间 9月3日 6：00~19：00

花店老板主为了提升村美化程度而举办的节日，活动当天成功拔除自己村内杂草就能获得"キレイになったで賞"，获得限定的非卖品鲜花系列家具一件（共四件）。在这一天去朋友的村子拔除杂草30棵能获得"やさしにカンシャしま賞"，获得限定家具一件（共八件）。如果自己村子生长了30棵以上杂草且招待朋友来自己这里拔草，朋友就能获得"やさしにカンシャしま賞"，自己可以获得"キレイになったで賞"可谓一举两得。杂草每天生长两棵（非美村条例），想要凑齐30棵要至少提前两周就开始准备。反过来如果在活动开始当天村内就一颗杂草都没有的话，和花店老板对话就能得到"とってもキレイな村で賞"会追加3个村公共事业。

除草日可获得家具一览：

とってもキレイな村で賞


しかくいトピアリー

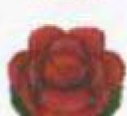

チューリップのトピアリー


まるいトピアリー

キレイになったで賞


コスモスのせんぷうき

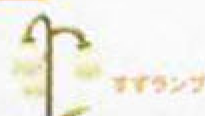

スミレのスクリーン


バラのソファ


ユリのレコードプレーヤー

やさしにカンシャしま賞


アジサイのベッド

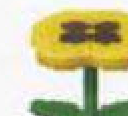

スズランプ


チューリップのチェスト


ツツジのスツール


ハイビスカスのクロック


はなたば


パンジーのテーブル


ヒマワリのコンポ

赏月（お月见）

时间 农历8月15日 6：00～24：00

穿着兔子服的静江会出现在广场上，和她对话能够得到つきみだんご，同时广场还会树立巨大的赏月看板，可以拍照留念。晚上7点半左右月亮开始从东方升起，午夜十分升到中央空中，



月光下的村子非常宁静美丽，坐在村内仰望天空尽情享受这一景色吧。

10月

概述：树木开始渐渐褪去绿色，季节开始步入秋天，10月最大的万圣节即将开始，村子的商店也开始贩卖各种万圣节相关道具。

HHA加分家具：アキアカネ、サケ、キングサーモン、ガイコツのかぶりもの、オオカミおとこのマスク、オバケのかぶりもの、フランケンのマスク、ミイラのかぶりもの、ムシのかぶりもの

万圣节

时间 10月31日 18：00～24：00

10月1日～7日パンプキンゲ会出现在村中请求玩家帮他吓唬村民们。在万圣节到来之前尽量多地搜集万圣节装饰物（各种假面）和糖果。万圣节开始后穿着万圣节服饰去居民家中吓唬他们，每个村民都有不同的害怕装



扮，成功吓唬了他们就能得到棒棒糖，如果失败就要和他们进行猜拳，赢了能够得到糖果，输了就要遭到他们恶作剧（如果失败可以出门后更换装扮再进去）。

在村子里有パンプキンゲ和戴着南瓜头的村民们，他们发现玩家就会追着玩家跑，如果是村民的话给他们糖果就能得到村民害怕的装扮提示，如果是パンプキンゲ的话给他棒棒糖就能得到非卖品的恐怖系列家具，给他糖果会得到期间限定的万圣节家具。

11月

概述：村子中开始出现蘑菇，树木渐渐染红，月末如果下大雨的话雨中还可能夹杂着雪花，冬天的脚步近了呢。

HHA加分家具：アキアカネ、サケ、キングサーモン、りっぱなキノコ、めずらしいキノコ

采蘑菇

时间 11月1日～31日

11月中每天村子都会刷新5个蘑菇，在采摘的同时每天会得到一个蘑菇系列家具（共11件+壁纸+地毯）。村环境如果达到最高能够挖到埋在地下的稀有蘑菇，其售价高达16000贝鲁，吃掉的话也很美味。

收获祭（ハーベストフェスティバル）

时间 第四个周四 6：00～22：00

活动当天フランクリン会出现在广场上，请求玩家帮其准备收获祭制作料理的材料，一共需要制作4道菜，每道菜需要的3样材料他都会告诉玩家，另外每道菜还有隐藏的第四样材料。材料中的牛奶、黄油等非卖品道具都需要找村民交换，去村民家中他会提出他需要的素材（大部分是鱼、水果）拿给他就能交换其他素材（随机，并不一定是玩家需要的），最好从前几天就开始准备鱼、水果，隐藏素材和村民对话中会有提示，具体可以见下表，全都猜对能够得到丰收角，完成4道料理能得到水果篮子。

料理名称	材料1	材料2	材料3	隐藏素材
オイスターサラダ	ビネガー	オイスター	ワカメ	レモン
フルーツサラダ	ビネガー	オレンジ	リンゴ	ハチの巣
ミックスサラダ	アジ	ほそいきのこ	リンゴ	ビネガー
フィッシュサラダ	アジ	タイ	ビネガー	レモン
マッシュルームサラダ	まるいキノコ	ひらたいキノコ	ビネガー	リンゴ
かいのクリームスープ	ホタテ	ハマグリ	ミルク	バター
フルーツスープ	ミルク	モモ	さくらんぼ	レモン
きのこのポタージュ	ミルク	ひらたいキノコ	まるいキノコ	バター
トムヤムクン	ロブスター	ほそいきのこ	ビネガー	ヤシのみ
スープ・ド・ポワソン	スズキ	タイ	ヒラメ	レモン
スズキのソテー	バター	スズキ	まるいキノコ	レモン
イシダイのソテー	バター	イシダイ	まるいキノコ	レモン
ヒラメのムニエル	こむぎこ	ヒラメ	ひらたいキノコ	ビネガー
タイのポワレ	こむぎこ	タイ	ほそいキノコ	レモン
カレイのムニエル	こむぎこ	カレイ	ほそいキノコ	ビネガー
アップルパイ	こむぎこ	リンゴ	レモン	ハチの巣
チェリーパイ	さくらんぼ	こむぎこ	レモン	ハチの巣
たっぷりフルーツパイ	バター	オレンジ	ナシ	レモン
バナナカスタードパイ	さとう	バナナ	レモン	ハチの巣
ココナッツクリームパイ	ヤシのみ	レモン	さとう	ハチの巣

秋打折季

时间 11月15日～31日

和冬打折季一样，15日开始打8折、21日开始7折、26日开始5折，但要注意随着打折力度的提升商品也有可能售光，最好优先购买最想要的。



12月

概述：终于来到年末，天空开始飘雪，白天要忙着堆雪人，晚上可以欣赏美丽的极光。

HHA加分家具：オケラ、ミノムシ、フンコロガシ、タナゴ、ワカサギ、クリオネ、チョウチンアンコウ、マグロ、サンタのぼうし、サンタのヒゲ、サンタのズボン、サンタのブーツ、サンタのジャケット

堆雪人

时间 12月11日～2月24日

进入12月村庄内会开始下雪，当白色的雪将村庄覆盖后，堆雪人这个常规的活动便成为了各位村民的主要日常活动了。堆雪人不是堆完就结束了，每个村长所堆的雪人都会有相关的活动和奖励，让大家的冬天不再寂寞。

每天在村庄内会刷新两个雪球，这便是堆雪人所需要的最主要素材。每天只能堆一个雪人，如果不小心弄碎了雪球可以退出游戏再进入就会刷新新的雪球，联机时没有雪球。在雪地上推动雪球会变大，而在没有雪的地方推动则会变小。当剧烈撞击树干或是推到水里去后，雪球就会消失。村长要做的就是推动雪球，将雪球的大小累计到足够大，然后重叠在一起后就能成功堆出雪人了。堆出的雪人有个黄金比例的概念，当头和身体的大小比为1：1.1左右时，堆出的就是完美身材的雪人。堆出的雪人会持续4天，在第5天彻底消失。

在堆叠前两个雪球的大小决定了堆出的雪人的种类。雪人根据大小一共有四个种类，分别是雪宝宝、雪妈妈、雪人和雪爸爸。不同的雪人都各有作用，能够获得不同的家具奖励。

雪爸爸

四个雪人中个头最大的为雪爸爸（ゆきだるマン），要堆出黄金比例的话，两个雪球如下图所示大小，身体到村长眉毛处（要推不少时间），而头则到村





长鼻子左右高度。成功堆出来后就会得到宾果卡（ビンゴカード），宾果卡上有一大堆数字，最初雪爸爸会将中间戳破。然后每天会随机出示一个数字，如果卡上有这个数字后也会戳破，当卡上收集的数字连成一条线后就可以兑换奖品了。村长可以堆多个雪爸爸来增加中奖率，每张卡只能兑换一个奖品（共8件家具+地毯+壁纸，滑雪场主题），卡片的有效期直到冬季结束，不过如果回调时间则会令卡片失效，喜欢穿越的村长要小心。

雪人

雪人（ゆきだるま）是四个雪人中个头第二大的，只有完美身材的雪人才会给村长奖励，完美比例的雪球大小如下图。奖励会在隔天寄到，是一个雪人系列的家具（共12件家具+雪人帽子+地毯+壁纸），想要全收集至少要堆15次。





雪妈妈

雪妈妈（ゆきだるママ）是雪人家族中个头第二小的，和游戏角色一样大，完美比例的雪球大小如下图。雪妈妈会向村长要雪之结晶，雪之结晶在下雪时会像蝴蝶一样在空中飞舞（完美的雪花形状，不是普通的圆形雪片），使用捕虫网就可以抓住，收集到指定个数后可以拿给雪妈妈交换一个冰晶系列家具（共家具11件+地毯+壁纸）。在收集全前不会给重复的。如果堆出的雪妈妈比例失衡，则无法兑换。当体型尚可时，要5个结晶兑换一个家具。而完美身材的雪妈妈，只需要三个结晶就可以兑换一个冰晶家具了。当然村长们也可以收集了雪之结晶后到有完美雪妈妈的朋友村里兑换。





雪宝宝

要堆雪宝宝是十分容易的，将球堆到刚好能叠起来就可。两个雪球大小的话是重叠不起来的，分别推一下变大一点再堆在一起直到成功就可以。雪宝宝样子十分可爱，但是并没有带来什么新的活动。不过他会观察村庄里雪人的种类，缺少种类时会拜托村长制作爸爸、妈妈和哥哥（分别为雪爸爸、雪妈妈和雪人）。而当村庄有所有种类的雪人时就会给予奖励，第二天邮寄给村长，也就是说如果想要雪宝宝的奖励的话至少得花费4天事件。所有种类雪人的身材都差不多完美时雪宝宝会给ゆきだるマトリョーシカ；有一个比例很差时能得到ゆきうさぎ；有两个比例很差时能得到ミニカまくら；只有雪宝宝比例正确时会得到そり。

冬至

时间　21日或22日

这一天是一年中白昼最短的一天，白天开始村中就被黑暗笼罩，广场会出现穿着红色棉服的静江，和她对话能够得到あおいスティクライト，拿在手中能够稍微驱散黑暗，同时广场会设立巨大的冬至看板，可以合影留念，和村中居民对话也能听到关于冬至的有趣对话。



平安夜（クリスマス・イブ）

时间　12月24日 18：00 ～第二天早上6：00

临近圣诞节时村民都会开始在对话中提到他想要的圣诞礼物，最好记录下来，服装店中会贩卖圣诞老人服饰，一定要提前买好一套备用。到了平安夜这天麋鹿会出现在村中，穿着圣诞老人服饰和他对话的话，他就会请玩家帮忙派发礼物，将所有礼物派送给村民，



如果村民得到了期待的礼物就会显现的十分高兴，8人以上派送正确能够得到麋鹿的照片，第二天还会收到圣诞花环。

跨年（カウントダウン）

时间　12月31日 6：00 ～第二天早上6：00

早上开始广场就会立起跨年倒计时看板，静江也会出现在广场上，和她对话能够得到としこしそば，在广场上还有狐狸商店，可以买到跨年帽子、纸炮等限定物品。到子夜0时之前全村会一起进行倒数，0时村民会在广场放纸炮庆祝，天空升起烟花，倒计时看板也会打出新年快乐的字样。



第八章 联机开启的新世界

一个人的《动森》是寂寞的，但玩家可以选择坐上离家的火车来一次小小的旅行，有朋友相伴游戏也不会那么孤单。



联机的准备



在开始联机之前，先要确保居民证件上已经贴了照片，如果还没有赶快去照相馆照一张吧。另外想要和朋友联机，需要先彼此加为好友，在3DS主菜单上有一个橘黄色的笑脸，那个就是好友系统，每个玩家都有自己的名片，上面标注着FC号码（xxxx-xxxx-xxxx）点击右上角图标就可以添加好友，其中第一项是就近添加好友，两个人同时选这个就能面对面添加成功。第二项是透过网络添加，需要将对方的FC号码输入之后等待对方也添加自己，才能算成功。

完成以上步骤后，可以准备出发了。在车站可以选择“去朋友家游玩（おでかけしたい）”“让朋友来玩（游びに来てもらう）”，不管哪一种都可以选择“近处面连（ローカル）”或“网络联机（インターネット）”。之后就可以准备等着踏上火车或者迎接朋友的火车到来了。

联机的礼貌



去到别人家要注意些什么？首先就是不能砍树，试想一下你自己的树如果被人砍光了是不是要心疼死了，那感觉就好像初期勇者木有复活药，木有武器，木有金钱一样的蛋疼啊。其次要小心奔跑，别踩坏人家辛苦种植的花田。另外帮主人浇浇花，拔拔草绝对会使好感度+1的（不过也有的村长想要攒杂草，千万别好心办坏事）。

联机可以做什么？

当然首先是可以交换各种资源，别人家的果子总是特别甜啊……好吧，其实是本地特产在回收店的价格实在是低，但是去别人家贩卖就能卖个好价钱。游戏中各种套装家具，总是有那么一两个买不到，重复的化石卖掉很可惜，此时有好友能够彼此交换真的是一件很美妙的事情。由于便利店有了订购机这么方便的设施，只要摸过别人的家具就会登录在上面，回家后就可以轻松购买，什么？你说想要非卖品……当我没说。每一周芜菁价格在400以上的都是恩人！是神!大家快去踏平他的门槛。



当然还不止这些，那个谁谁谁当着大家的面又摔跤了，那个谁谁谁居然试图勾走别人的小动物村民，那个谁谁谁偷偷在他暗恋的女孩屋前摆了一排玫瑰……所有的一切在这个世界里都发生过，或者正在发生着，联机为《动森》开启了一扇广阔的门，希望玩家在那里能够找到更多游戏的乐趣。

第九章 容易错过的点点滴滴

1.玩家的家如果临海可以听到海浪声。
2.携带3个金矿找羊驼先生能够让它打造金闪闪的家具一件（可惜是随机一件）。
3.树上掉下的马蜂也可以捕捉哦，怕被蛰也可以就近躲在某个建筑中。
4.给未来的自己的信件也可以附送礼物，储物柜放不下的物品都能够丢进去，真是个储物好地点！
5.车站的储物柜、家具柜子、博物馆储物柜，都是互通的。
6.去朋友家也能在车站打开自己的柜子，这真是一个神奇的次元。
7.宽阔的展厅也可以当做是储物柜爆满后的另一个巨大仓库来使用。
8.取消博物馆展出后，展厅内的物品会自动放置到玩家柜子里，如果柜子装不下是不能取消展出的。
9.自己一般很难刷到芜菁高价格，有一群炒股票的战友才是正道。
10.ツーア开始前要先检查自己身上是否没有东西，如果有的话最好放在箱子里，不然就会被折现。
11.パロンチ-ノ有时会一次带来多枚徽章，记得多和他说几次话。
12.在小猪存钱罐面前按A就会听到硬币放进去的声音，身上会减少1贝鲁。
13.在地鼠说教时连打A键就会被他责问有没有好好听他说话，不按按键则会责问是不是睡着了。
14.在村民附近用喇叭喊话会让他生气。
15.垃圾桶家具、村建设可以回收不用的道具。
16.偶尔会有村民坐在树桩上睡着。
17.对着村民做师匠教授的动作，村民们会有不同的反应，有时也会一起做。
18.掉到陷阱中，旁边如果有其他村民看到就会替你着急。
19.寒冷的季节潜水后上岸会动的发抖。
20.吃掉某些蘑菇会有不同的反应，甚至会像马里奥一样变大。
21.去南岛时船长的歌可以连续按A键快进掉。
22.光着脚和穿着鞋在沙滩上留下的脚印是不同的。
23.道具落入花丛中就会消失不见，例如击落气球、摇下的果实。







《口袋迷宫》的最新作不出意外地以第五代《口袋妖怪》为蓝本开发，登场的精灵当然也不止是第五代的，之前的人气精灵也会登场，但总登场数还是不到200，虽然看着有些少，但游戏的耐玩度可一点也不低，要去闯各种迷宫以及经营开发口袋乐园……本篇攻略，将和各位一起在完全的口袋妖怪世界中，展开丰富的、全新的大冒险！

文 真冬&奇拉米

角色扮演·迷宫	口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限大迷宫		
RPG	ポケモン不思议のダンジョン ~マグナゲートと∞迷宫~		
Pokemon/Spike-Chunsoft	2012年11月23日	日版	1~4人
4800日元	对应邂逅通信/无意识通信	推荐玩家年龄：全年龄	

游戏设定

ウインドウ	窗口选择	
BGM音量	背景音乐音量	
SE音量	效果音音量	
マス目ひょうじ	格子表示	
	なし	没有
	あり	有
あるき	步行	
	ふつう	普通
	はやい	快速
とおくのなかま	远处的同伴	
	そのまま	放任不管
	ちゅうもく	关注
ダメージふりむき	伤害回头	
	あり	自动转向攻击对象
	なし	不转向
うえがめんマップ	上屏地图	
	なし	不开
	あり	开启
Yわざ演出スキップ	技能画面跳过	
	しない	不跳过
	する	跳过

伙伴战术选择

いっしょにいこう	一起行动
うしろに ついてきて	跟在后面
わざを つかわないで	不使用技能
まよわず すすめ	主动出击
むこうは まかせた	委托同伴
そのばで たいき	原地不动
ここから にげて	从这逃跑

※在选择了“いっしょに いこう”（一起行动）后还会遇到同伴与主角分离了的情况，大多是因为队伍最后的同伴遇到了敌人，并展开了攻击之故。如果一直按B键跑动，就很容易会发生这种情况。

※委托同伴后，同伴会主动离开，帮主角捡道具等。



操作篇

基本操作

十字键/滑杆	控制主角移动和菜单选择
A	确认/在迷宫中使用通常攻击
B	取消/快速打开背包
B+十字键/滑杆	加速/在迷宫中快速移动
B+Y	查看冒险记录
B+A	该回合恢复一点HP

X	打开菜单
Y	背包里的道具自动排序
Y+十字键/滑杆	改变攻击方向
R+十字键/滑杆	斜着移动
L+A/B/X/Y	使用四个技能攻击
SELECT/START	切换下屏幕

菜单篇

标题菜单

はじめかり	新游戏，选择新的游戏开始冒险
つづきから	继续游戏，继续上次的冒险
はっけん！マグナゲート	“发现！伟大之门”，通过3DS的摄像头功能扫描圆形物体进入伟大之门
ふしぎなメ-ル	不可思议的邮件，通过输入密码得到需要的东西
ついかコンテンツ	追加内容，下载任天堂公布的特殊迷宫，基本为收费迷宫
チ-ム名をかえる	改变队伍名字
きろくをけす	消除记录，消除到现在为止的所有冒险记录，慎用

迷宫外菜单

どうぐ	道具	
ステ-タス	状态	
いらいリスト	依赖目录	
なかまモ-ド	同伴模式	
ロ-カルつうしん	地方通信	
ざいりょう	材料	
きろく	记录	
そのた	其他	
	オプション	设定
	メッセ-ジりれき	信息履历
	ダンジョンのヒント	迷宫的窍门
	あそびかた	游戏方法
	いりぐちへ	回到宿场町入口

迷宫内菜单

どうぐ	道具	
ステ-タス	状态	
いらいメモ	依赖信息	
わざ	技能	
リ-ダ-こうたい	领队更换（二周目才会出现）	
みわたす	了望	
あしもと	脚下	
ちゅうだん	中断	
そのた	其他	
	オプション	设定
	いつの间に通信の设定	邂无意识通信设定
	しゅつげんポケモン	出现的口袋妖怪
	Vウェ-ブ	V波动
	メッセ-ジりれき	信息履历
	ダンジョンのじょうたい	迷宫的状态
	ダンジョンのヒント	迷宫的窍门
	あそびかた	游戏方法
	あきらめる	放弃

※わざ（技能）中选择技能，精灵只能用勾选后的技能，默认是全勾选，实际游戏中可以根据实际情况进行技能使用选择。

迷宫要素篇

闪光点

迷宫中可能会遇到一些闪闪发光的地面，此处隐藏着金条、道具或者野生的口袋妖怪。当窥视到某房间有大量闪光点及道具时，就代表那很可能是怪物屋。

露天场景

为了增加游戏的真实性，某些迷宫的某些层会以露天场景形式出现。这里同样有野生口袋妖怪，如果靠近它就会触发战斗，不靠近不会触发。

敌人进化

在某些迷宫中，一只初始形态并且可进化的口袋妖怪击倒了我方或者野生的口袋妖怪时，就会进化。进化后的口袋妖怪能力突增，需要小心。

我方进化

一周目中除了主角和搭档，其他口袋妖怪达到条件后就会进化，二周目主角回归后过一天，主角和搭档即可进化。进化的方式可以在奇拉奇诺那里查看，某些特殊进化道具，例如进化石，需要在宝石海星和冰须熊的设施里获得，也可以在DLC迷宫、探宝迷宫里获得。

岔道

在某些迷宫的某层，会看到有可插入钥匙的门，或草丛，毒气，冰壁，火焰等障碍物，这些障碍的背后都有着强大的口袋妖怪。有钥匙孔的门可用对应颜色的钥匙打开，草丛、毒气、冰壁的障碍则分别需要队伍中有草系、毒系、火系和水系口袋妖怪才能打开，后期还会出现用钱来打开的金币门。

技能成长

反复使用一个技能攻击，技能会累积经验值，到达一定程度技能就会成长，比如由Ⅰ级变成Ⅱ级。技能的成长是通用的，如果队伍中其他口袋妖怪也拥有此技能，同样也会受益。

同伴模式

当故事中主角在走剧情的主线，没办法做任务或者在口袋乐园行动的时候，可以在迷宫外的菜单里开启这个模式。进入这个模式后可在已招募的口袋妖怪中选择队长来做和主角一样的工作，不过不能离开口袋乐园，但可以做任务。同时，为了方便，宿场町设施的店主们也会来到口袋乐园营业。

团队技能（チームスキル）

顾名思义，全队都统一拥有的技能，他们大多有着优秀的效果，类似于前作的智慧度。例如到新的楼层会显示道具数量，路过睡着的口袋妖怪旁边不会吵醒它等等，查看方法为按X点**ステータス**展开后，点左下角的**チームスキル**。

这里是目前为止发现的一些团队技能。

原名	中文名	效果
PPいやしスキル	PP治愈技能	移动到下一层时随机恢复PP值
いあつのスキル	威压技能	敌人的攻击可能会失败，不过远处的敌人和拥有精神力特性的敌人则不受影响
いかりのスキル	愤怒技能	同伴被打倒后其他人暂时性提升攻击，特攻和命中
えんとうスキル	远投技能	投掷道具时比平常扔的更远
おみせのスキル	商店技能	新登上一层时，如果有商店会通知
かいだんスキル	阶梯技能	进迷宫的时候有箭头指示楼梯的方向
かいふくスキル	恢复技能	HP恢复的时候比平常恢复的更多
かわらずスキル	不变技能	同伴升级进化的时候不进化
くうかんスキル	空间技能	从一开始就知道该层的地形
ごえいのスキル	守护技能	领队HP危险的时候领队周围的同伴偶尔会防住指向领队的攻击，并且不会受伤
こっそりスキル	悄悄技能	路过睡着的口袋妖怪也不会吵醒他
しょくじスキル	食事技能	吃食物时恢复更多的满腹度并增加PP
どたんばスキル	绝境技能	HP少的时候容易避开敌人的技能
にどめのスキル	二次技能	第一次攻击没有命中的话第二次容易命中
ハウスのスキル	房间技能	如果该层有怪物屋会得到通知
ばつぐんスキル	拔群技能	效果拔群时较容易造成重伤
ふんばりスキル	坚持技能	受到致命伤害时可能会保留1HP
ものみえスキル	物见技能	新登上一层时，知道本层的道具数量
よぼうのスキル	预防技能	队伍中有一人中异常状态的话其他人不会中异常状态
りせいのスキル	理性技能	混乱时即使攻击同伴也打不中
ワナこわしスキル	陷阱破坏技能	踩上陷阱时可能使其不能发动并破坏

V波动

类似于天气的一种要素，每天的V波动都具有一种属性，当天去迷宫冒险的话，该属性的口袋妖怪就会享受到各种加成。具体影响如下（注：具体获益列表可在比克提尼处查看，右表并不是一天内所有可享受的加成。）

名称	效果
いりょくアップ	技能威力上升
けいけんちアップ	经验值上升
PPしようエネ	PP节省
わざの ついかこうかがでやすい	技能的追加效果更容易发动
わざせいちょうアップ	技能的成长上升
めいちゅうアップ	命中上升
しぜんかいふくアップ	自然恢复上升
おみせで ねぎる	商店降价
きゅうしょりつアップ	会心一击率上升

天气

只有当天气是晴天（はれ）的时候，走路或待机时才会恢复HP，其他天气中不能自然恢复HP（包括雨天）。冰雹天除了冰系、沙暴天除了地钢岩三系，其他精灵都会走几步便损血。雪隐和沙隐的口袋妖怪则会在冰雹天和沙暴天忽然出现。

睡着的口袋妖怪

在某些迷宫中可以看到一些就算靠近他也不会醒来的睡着的口袋妖怪，那样的口袋妖怪一般比较强力，如果等级差过大，会发生无论怎么攻击也打不醒的情况。不过可以用投掷道具给打醒，不过在招惹他之前最好先做好心理准备。

陷阱

在迷宫中可能会遇到陷阱，设定也基本同前作，不过本作中踩到陷阱后陷阱就自动消失了，并不会一直残留。

奇异地板

在迷宫中会频繁遭遇下降能力的技能，这时只要踩上画有绿色箭头的地板就可以恢复。而在某些需要钥匙开锁的门背后拥有的地板是可以让技能成长的，此外还有一些容易避开技能、不会进入负面状态的地板。

满腹度

本作绝大部分迷宫中并没有满腹度设定，只有极个别的99级的挑战性迷宫中才有，所以平常大可不必担心满腹度的问题，当然也不会捡到苹果。

伟大之门

利用3DS的摄像头功能，通过拍摄身边的圆形物品，例如硬币、灯、杯子等，可以进入特殊的无限迷宫（∞迷宫）里去。这些迷宫里所操纵的主角是可选择的5位主角的随机几位，在这里可以捡到一些不错的技能机器，成功突破之后道具也会寄送到储物里。需要注意的是，请尽量在光线充足的地方使用此功能，否则很难拍摄到。另外，越大的圆对应的难度也就越大。

进入后系统由皮卡丘、小球獭、暖暖猪、藤叶蛇或其进化形态（依据等级）中随机选一个做队长，并有一两个精灵做队友，难度由迷宫难度决定。主线模式通关后则会增加牙龙宝宝及其进化形态，队友也有概率给配到三个。任务难度为3～13星，层数则是5～15层，技能熟练度、不可思议度等都跟随主线剧情。沉睡的精灵、陷阱、商店、怪物屋、迷宫内商店这些也都一样不缺。达成条件还会进入黑之尽头（黒の果て）、白之巅峰（白の顶上）、永远遗迹（永远の遗迹）、潮鸣遗迹（潮鸣りの遗迹）、寒空之塔（寒空の塔）和荒芜的天空塔（荒れ空の塔）这些联机任务中的迷宫，不过这些迷宫难度一律为13星，而且怪物屋众多，神兽BOSS总体实力也并不比联机任务中差。

值得一提的是，即便探索失败，所获得的道具、金钱和金块也都会传入到主线的箱子中，探险迷宫也会被保存下来。

而已经探险过的迷宫，以后可以自己选择主角，但搭档数量及种类依旧随机。而拍摄圆形物体后进入的迷宫也是随机的，进入后的BOSS和一些奖励等都已确定下来。

不可思议度

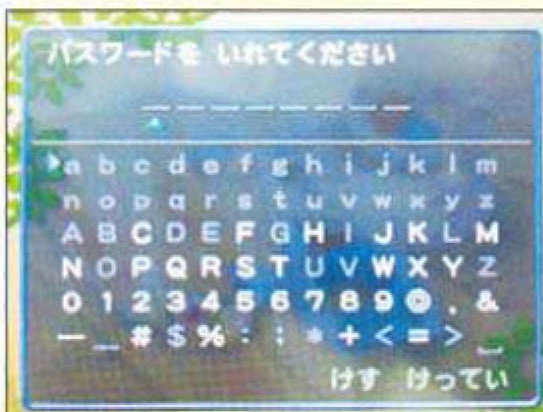
二周目开设的新要素，不可思议度分为1～5级，数字越大越容易出现不可思议的情况，在进入迷宫前都会有标注。每层都可能遇到不可思议的情况，包括敌人变弱、敌人睡着、不能使用装备品、随机天气、只出现一种精灵或突然跑到其他迷宫等。

救助系统

因为本作不支持Wi-Fi，所以只能通过邂逅通信来救助别人，以及获得救助。在口袋乐园门口的信箱里放入复活之种（ふっかつのタネ），只要对方和你邂逅通信就可以救助你。被救助的玩家道具不会丢失，救助了对方的玩家也可以得到谢礼。

不可思议邮件

游戏剧情进行到一定程度后，标题菜单会追加一个新的选项“ふしぎなメール”。在这里，玩家可以通过输入官方公布的密码得到一些便利的道具。密码输入完毕后选择“けってい”即可，如果输错了可以选择“けす”来消除。下面给大家列出一些目前为止公布的密码，使用得当的话，会有意想不到的效果哦。



名称	中文	密码
ピカチュウ	皮卡丘	C646T5CK
ポカブ	暖暖猪	CQP342QH
ミジュマル	小球獭	2HN9KXHF
ツタージャ	藤叶蛇	SP38XJ35
キバゴ	牙龙宝宝	HK3JHWW9
オレンのみ	蓝橘果	STS6YCW5
オボンのみ	文旦果	WFK2W6NJ
おうごんのタネ	黄金之种	W4KRK4XH
ふっかつのタネ	复活之种	P483K4XN
しあわせのタネ	幸福之种	6WK2WT36
もうげきのタネ	猛击之种	863Y3SQC
いのちのタネ	生命之种	SQJX25FR
キトサン	特防之源	WS2M275T
タウリン	攻击之源	62S6Q4YN
ブロムヘキシン	防御之源	4S9PJQP2
リゾチウム	特攻之源	54M765Y6
バクスイだま	爆睡之玉	XF8TX5HS
みんなちからだま	伙伴力量玉	5SFPHSF5
けんこうだま	健康之玉	9PRJ7WQX
きんのリボン	黄金缎带	Q2TWS8M9
しあわせリボン	幸福缎带	RMS2MHMW
かいふくリボン	回复缎带	W68NKMFQ
くじびきけん	抽签券	4CHS8MN4
どくよけフラッグ	避毒之旗	2HN9KXHF
まひよけフラッグ	避麻之旗	C646T5CK
ねむらずフラッグ	不眠之旗	SP38XJ35
まどわずフラッグ	不惑之旗	CQP342QH
ふんばりフラッグ	坚持之旗	HK3JHWW9
ゴーストギフト	幽灵礼物	8TSMFYP6
ノーマルギフト	普通礼物	RQRPM92J
いわギフト	岩石礼物	K7969XM8
ドラゴンギフト	龙之礼物	P5HK562S
はがねギフト	钢铁礼物	6W9XNM9N
じめんギフト	地面礼物	XH4233YF
ほのおギフト	火之礼物	JQ3Q3T29
エスパーギフト	超能礼物	8S3M4JHK
あくギフト	恶之礼物	NP529KP5
でんきギフト	电气礼物	4JYTK242
あかいカギ	红色钥匙	S3TH8HM8

基地篇

本作的基地大同小异，一个是众精灵云集的宿场町，一个是需要主角和搭档建设的口袋乐园。



宿场町



储物箱

储物箱相当于以前的仓库以及银行，所有道具和金钱都可以在宿场町入口处的箱子里存放和取出，非常方便，这个箱子在口袋乐园也有。あずける是存入，ひきだす是取出，按R可以连续取出多个道具，按L则是一次取出多个指定道具。



变色龙商店（カクレオン商店）

贩卖各种道具的商店，另外在迷宫中也偶尔会遇到变色龙的地摊，如果正好缺道具的话记得不要错过。かう为买，うる为卖。但是想要偷或抢的话，可要掂量下自己的实力咯。



战槌龙敲宝箱屋（ハコわりや）

在迷宫中捡到的宝箱就在战槌龙这里开启，150块钱敲一个，除了宝物和金块，这里还能开出团队技能。



奇拉奇诺礼品店（ギフトショップ）

这里可以做出对应野生口袋妖怪的初始形态的礼物，在迷宫中将礼物送给该口袋妖怪就能使其加入（选择第一项），制作礼物的条件是一些道具，不过都很简单。属性的礼物则要通过刷口袋乐园的任务板以及密码获得。



湾天鹅之家（スワンナハウス）

俗称食堂，很多剧情都会在这里发生，算是宿场町的主要场所。

鬼棺亡灵金块交换所（金块交换所ゴールドゴージャス）



喜欢吃金块的鬼棺亡灵开的交换所，通过各种途径得到了金块就可以和他交换，第一项是换钱，第二项是换道具，道具可以换到技能机器还有在迷宫中开门的钥匙等。

投球菇DLC角（DLCコーナー）



DLC是Downloadable Content（可下载内容）的缩写，如果任天堂配信了新的DLC就可以从这里下载，当然，在进入游戏时的菜单里也可以直接进入下载。

行商场所（行商スペース）



行商们进行经营交易的摊位，可能是商人，也可能是加强各种属性的，总之每次来都看看吧。

口袋乐园

口袋乐园是本作的重要场所，里面除了有重要的摊位方便玩家，更有大片的荒地供开发。关于口袋乐园我们在后面会详细介绍，这里先介绍一些设施。

沼王管理所（ヌオー管理所）



管理加入的同伴的地方，第一项是选择成员加入到队伍里，第二项是分离同伴，第三项是买卖东西。而在同伴模式下，第一项和第三项都不变，第二项变为更换队长。

愣头蜥蜴技能屋（ズルッグわざっぐ）



管理使用技能的地方，第一项是回忆技能，第二项是忘记技能。

玛利露利委托柜台（依頼カウンター）

在柜台左边选好委托任务之后，如果选择了第一项，玛利露利会直接给你开门；如果选择了第二项，等需要做任务的时候与玛利露利对话即可开门。最左边的任务板是联机任务板，进去以后直接挑战BOSS，不过一个人也可以做，算是前期刷东西和刷级的好去处，运气好能刷出神兽。值得一提的是，本作取消了一次接多任务的设定，每次只能接一个任务。后接的任务会替代掉前面接下的任务，大家要留意。



撃钢力士组（ドテッコツ组）



找撃钢力士和两个挟木小子开拓口袋乐园的地方，当然也可以通过他来建造设施，选择第一项即可开拓。关于口袋乐园，后面有详细说明。

V轮盘（Vルーレット）



查看V波动和改变V波动的地方，选择第一项，就可以花钱转轮盘来改动，转到比克提尼图标的时候才算赢，花钱越多可以布置的比克提尼头像就越多。第二项是查看V波动的属性及其效果。

主线剧情攻略

注1：本作没有像前作一样划分章节，但为了方便握进度，本篇攻略按故事划分了章节。

注2：其中Chapter-1～18为一周目，Chapter-19为二周目。二周目由于很短，故与一周目合在一起并为主线流程。

Chapter-1

欢迎来到口袋妖怪世界

主角在梦中听到有人要他拯救口袋妖怪的世界，同时梦到一只恐怖的大家伙正在追逐一只粉色的口袋妖怪……一片模糊中，主角真的变成了口袋妖怪……

进入选择主角的画面，本作直接靠玩家自己选择，笔者选择的小球獭。而且每个口袋妖怪最初掌握的技能都列举出来了：

皮卡丘：下马威，电击，摇尾巴，叫声
藤叶蛇：撞击，藤鞭，瞪眼，追击
暖暖猪：撞击，火花，摇尾巴，索要
小球獭：撞击，水枪，摇尾巴，连打
剑牙龙：抓，连订，瞪眼，聚气

选择完主角回到剧情，主角彻底来到了口袋妖怪的世界，接着选搭档，还是在那五只里选，而且可以选性别。笔者选的是皮卡丘。和皮卡丘对话之后，主角接受了皮卡丘共同冒险的邀请，便开始穿越第一个迷宫——凹凸山。

凹凸山（でこぼこ山）

层数： 5F



游戏的第一个迷宫，主要是用来熟悉操作，出现的敌人也很少，通过之后会发现有一棵闪闪发光的树，调查树之后，继续前进进入了面前的洞口。

Chapter-2

口袋乐园

到达皮卡丘所说的目的地——原来是片荒地。皮卡丘和管理者沼王对话后买了下来，并得知这里正在逐渐“迷宫化”。以后这里就是冒险基地了！皮卡丘邀请主角一起建设乐园后就给搭档起名字，随便起。

睡了一晚上后，沼王告诉告诉主角和搭档的小镇宿场町里有木工可以帮盖房子。到了宿场町，发现这里有许多口袋妖怪开的设施。跟着沼王来到餐厅，两个挟木小子出现，看样子就是木工了，他们向一个擎钢力士说明了来意，擎钢力士说要先给他五个水色之石。于是主角和搭档就去迷宫寻找——走出宿场町，来到十字路口，往上走就可以前往新的迷宫了。



石之洞窟（石の洞窟）

层数： 5F，其中3F有岔道，需要红色钥匙开启

出现精灵： 毛球蝠，掘地鼹鼠，哥特米尔，小电蛛，钢齿轮

这里最需要注意的是小电蛛，其吐丝和电磁波都可以限制行动，抽血技能还会回复自身的HP，会造成一定麻烦。另外就是哥特米尔的挠痒会弱化我方的攻击跟防御——多利用恢复地板吧。走到迷宫最底层后，便看到了漂亮的水色之石，主角和搭档拿走五个后回程了。

Chapter-3

大工的过去

回到宿场町和一只愣头蜥蜴与搭档撞个正着，接着又匆匆跑了。到了食堂，擎钢力士要水色之石时才发现已经不见了，擎钢力士说没有水色之石的话没办法盖房子……于是再去一次石之洞窟吧，结果在迷宫的出口处遇到了愣头蜥蜴，接着两只挟木小子赶了上来说水色之石是被愣头蜥蜴偷走的，于是继续往迷宫里走去找愣头蜥蜴。



阳炎山顶（カゲロウ峠）

层数： 8F，中途会出现箱子，可以存取物品，另外也可以存档，之后也会遇到像这样的箱子

出现精灵： 乌帕，塔本奈，草叶蚕

从这个迷宫开始会出现露天的场地，这种场地上如果不靠近口袋妖怪就不会引发战斗，靠近才会和迷宫中一样开打。在这个迷宫里，只要调查发光的三根圆木就可以启动机关，然后顺着圆木台阶就能到上一层了。塔本奈血有点厚，还有着帮手这样为其他口袋妖怪服务的技能，稍微注意一下。

走到一半追上了愣头蜥蜴，不过主角也注意到后面似乎有谁跟了上来，便将搭档一把拉到了石头后面躲起来看——来的竟是擎钢力士！擎钢力士走向愣头蜥蜴说着交易的事。原来是擎钢力士想借主角一行之手拿到水色之石，再拿去换钱。搭档忍不住冲了出去……

BOSS战： 愣头蜥蜴+擎钢力士

没什么难度，囤积了不少种子的话也可以找一两颗来试试效果。

被打败后愣头蜥蜴跑了，两只挟木小子赶到劝说擎钢力士却擎钢力士打倒。等擎钢力士走远，挟木小子们说以前擎钢力士是很乐于工作的，而且脾气也很好，但受伤以后工作力减弱不说还招来了嘲笑，所以受到了打击。听了挟木小子的话后，主角决定帮助擎钢力士，于是两个挟木小子加入队伍继续深入迷宫。果然，最深处看到了擎钢力士。

BOSS战： 擎钢力士

挟木小子在这一战会离队，虽然和刚才差不多，但二打一显然更简单了。

打倒擎钢力士之后，擎钢力士说这自暴自弃的话，挟木小子们再度现身劝说，主角和搭档也坚持要拜托擎钢力士盖房子……擎钢力士终于被感动了。回到宿场町后不久，房子就盖好了。

Chapter-4

初次任务

第二天刚走出屋子，就被沼王带去看口袋乐园的新设施——玛利露利的任务板。这里有着各种各样的任务，于是搭档就选了第一个救助土龙的任务。接完任务后，玛利露利就打开了旁边的任务之门，出去便到达任务所在的迷宫。

平衡山（トントン山）

层数： —

出现精灵： 宝贝龙，音波蝌蚪，草叶蚕，金香娃娃

左右两边先去哪边都没关系，走到顶以后调查发光的树木将它们推下河，就会形成道路。最后回到底层，顺着道路前进即可。需要注意的地方大概只有金香娃娃的寄生种子+吸取的抽血补血组合，使用小球獭的朋友要多加小心。

中途遇到电飞鼠，他吐槽说报酬这么低的任务都有人接，不过还是道了谢，因为他是土龙的朋友。中途在一个有水晶的地方带了些水晶，继续深入，终于在尽头处找到了土龙。接着电飞鼠也赶到，第一个任务完美完成。

回到乐园后，土龙说他的梦想是成为一流的冒险家，但太过懦弱……在知道土龙原来为找水晶去平衡山后，搭档更将刚才得到的水晶送给了土龙。

之后，比里基昂来到宿场町，发生了比里基昂拒绝收土龙的水晶礼物以及做朋友的邀请的事件，理由是土龙是不够强大，土龙听完之后伤心地跑了出去……而角落的两只手刀兵士似乎在策划着什么，也跟着出去了。

出了食堂遍寻不到土龙，沼王过来告诉主角说刚才看到土龙和两只手刀兵士一起前往迷宫了。这……不会有什么危险吧？去看看吧！



Chapter-5

为了变得更强

荒芜之谷（荒れ果て谷）

层数：7F

出现精灵：毒斗蛙，电斑马，金香娃娃，元祖鸟，投球菇，三齿轮，烛灯鬼，蛋壳秃鹫

比起之前的迷宫来说稍微难一点，烛灯鬼的可疑光和蛋壳秃鹫的瞪眼+乱突的组合，另外有爆裂种子的话尽量靠后放，目前的级别如果被蛋壳秃鹫用啄食吃了爆裂种子后来一发会直接秒杀掉主角。当然金香娃娃的那两招依然也是需要提防的。

来到山顶后发现了土龙和手刀兵士，两个手刀兵士正凶相毕露打算抢劫财物。这时这时电飞鼠、搭档和主角赶到。而手刀兵士也招来了同伴，比里基昂也带着擎钢力士和两只扶木小子来增援了……

BOSS战：手刀兵士×2+节蜈蚣×2+电狼蛛×2

一场群架，因为是8打6所以没有任何难度，主角专心对付一两只即可。

战胜后比里基昂向土龙道了歉，搭档则趁机邀请电飞鼠和土龙加入队伍。这时比里基昂也请求入队，让大家都很惊讶，虽然电飞鼠不同意，最后比里基昂还是加入了。



Chapter-6

探险队，组成

第二天，大嘴鸥送来了冒险协会的信件，接着就要给队伍起名字了（也是随便起名字）。之前偷东西的愣头蜥蜴也改邪归正在这里开店，而后大嘴鸥再次空投下队伍徽章和队伍背包，沼王也说了关于技能成长的事……之后便是自由行，可以在这个时候多接些委托任务吧。

次日来到口袋乐园，擎钢力士说他也要在口袋乐园开店，不过还是缺少叫坚固的藤（じょうぶツタ）的建筑材料，。于是主角一行又去帮忙，由于剧情关系，这次任务板的所有任务奖励都有坚固的藤，随便选择一个完成后第二天将坚固的藤交给了擎钢力士，他就正式开店了，以后建造口袋乐园就可以找他了。而口袋乐园的开荒整地需要金钱和材料，就从任务中找吧，满足了条件然后找擎钢力士就可以开荒了，菜单中也追加了材料一栏，也可以看具体需要什么材料。现在还只有一个清爽的草原（さわやかな草原），需要的材料是丰富之土（ゆたかなつち）和积存药草（つみたてハーブ）。找到符合的任务后就去做，第二天去找擎钢力士，清爽的草原就建成了。在每一个区域里都有一些告示牌，调查告示牌选择第一项的话就会让擎钢力士他们来开设设施，目前能看到的是树果田地、种子田地以及各属性的道场，按照自己的喜好开设，日后应该还会增加更多的种类。



Chapter-7

不可思议之风吹起的季节

第二天，吹起了影响精灵属性的奇异的风——V波动，大家去看，发现擎钢力士的设施旁边多的V波动预告板时，比克提尼从天而降，并开了设施V轮盘，来改变当天的V波动。



这天晚上，主角梦中又听到了那个求救的声音……

Chapter-8

悄悄靠近的身影

翌日，高台上的众精灵看到了巨大冰山景观，比里基昂说那是北方的大冰河，传言那里有冰之宝石和幻之大结晶，但因为无法接近所以无人证实。大家听了都很兴奋，决定有朝一日要去大冰河。

做了几天任务，某晚再次在梦中听到求救，醒来后主角将实情告诉了搭档……这时，大嘴鸥空投下来新闻，说宿场町周围出现了可疑的口袋妖怪，让大家多多注意。

来到口袋乐园后就撞上沼王，沼王拜托主角去食堂将饭钱送给湾天鹅。到了宿场町惊奇地发现这里空无一人……去食堂和柜台的湾天鹅对话便继续做委托任务吧。

隔天，刚出门就遇上了叶娘蚕和约泰利犬，得知孩子叶茧蚕不见了，于是下一个目标——色彩之森（シキサイの森）。

色彩之森（シキサイの森）

层数：8F，其中8F有岔道，需要草属性PM打开障碍后再用红色钥匙开启

出现精灵：小猪怪，毒斗蛙，电斑马，小叶棉，元祖鸟，投球菇，烛灯鬼

需要注意的是要记住入口处花的颜色，在露天场地选择新的入口时必须选择和入口处的花的颜色一样的花才能继续，否则就会回到入口。

走到森林最深处发现了叶茧蚕，接着叶茧蚕跟着主角一行回来。回到口袋乐园后母子团聚，叶茧蚕将赤色石头交给了叶娘蚕说这是送给母亲的生日礼物，母亲非常感动。这让主角想起了家庭和朋友……搭档也被触动了，晚上他告诉主角自己并没有亲人，懂事的时候就是独自一个，但他很想要可以彼此信赖的朋友，和宿场町的同伴们在一起很快乐，为了建造乐园，每天都很开心。

Chapter-9

迷宫探险家

第二天，电飞鼠带来了可疑的口袋妖怪被发现的消息，去食堂看原来是一只月精灵。比里基昂说他是迷宫探险家，在调查关于大冰河的事——而和他一起调查的应该还有光精灵，虽然不知道那只在哪里，但一切只能等月精灵恢复了再说吧，可以先去做做委托任务。



Chapter-10

到伟大之门里去吧



又过了一天后，月精灵醒来了，他说自己是受到了袭击才变成这样，而光精灵好像没有成功逃出来，要赶快去营救他。大家来到宿场町高台，月精灵将开启伟大之门的道具拿了出来，也就是进入之卡，不过现在力量并不完全。比里基昂说另外的卡片应该在光精灵那里，所以必须要去营救光精灵。

恸哭之谷（ドウコクの谷）

层数：9F

出现精灵：小猪怪，爱心蝠，钢钻鼹鼠，节蜈蚣，妖精棉

难度也是一般般的迷宫，钢钻鼹鼠依旧是睡眠状态的，能打醒并围攻干掉的话就去打，否则就不要招惹了。即使体验版没有练级，正式版也没有刻意练级，到这个时候也差不多也能打动他了，不过最好围好了全员一起上，否则可能会被灭。

凶斗蛙和富贵猫正在威逼落单的光精灵交出什么，结果发现竟然没有，便穷凶极恶地要对光精灵下黑手。这时，主角和搭档以及队友赶到，光精灵趁机躲了起来……

BOSS战：凶斗蛙+富贵猫

难度不算大，如果之前能干掉钢钻鼹鼠，那这一仗问题不大。

大家将光精灵救了回来，月精灵说凭借进入之卡的力量可以进入大冰河，大家伙都非常兴奋。而剩下的卡片则被光精灵委托叶茧蚕守护，作为赠礼光精灵送给了他赤色石头，所以凶斗蛙和富贵猫才没有搜到卡片。

第二天去高台找到了月精灵他们，月精灵说等准备工作完成以后就可以去了，这时宿场町的精灵们全都冒了出来表示要一起去。而且月精灵和光精灵也加入成为了同伴。现在就只需要做委托任务等着他们完成准备工作了。

晚上的宿场町高台上发生剧情，土龙说他很想去大冰河，而比里基昂终于对土龙的看法有了改观，道了歉并鼓励了他，土龙的好友电飞鼠就躲在树后面，也衷心希望土龙能够去冒险。

Chapter-11

大冰河之行

第二天一早，沼王很遗憾地告诉大家：根据协会规定，宿场町要有精灵留守，所以不能都去。愣头蜥蜴随口说一句“实力不够的就留守”立刻让土龙立刻想到了自己……结果比里基昂却以不适应寒冷为由而决定留下来。

而在高台上月精灵则告诉主角，比里基昂有个朋友叫做凯路迪欧曾经去过大冰河但是再也没有回来，比里基昂一直想要找他却没有任何结果，后来比里基昂收到了凯路迪欧的信，上面说他并没有去大冰河，和比里基昂也不再是朋友了……月精灵还说虽然不知道比里基昂在想什么，但她绝不是真的不想去。

由于土龙总觉得是自己的问题，电飞鼠想出了抽签的办法，结果抽到留守的正是土龙……无奈之下来到了宿场町高台，月精灵和光精灵也将卡片拼好，完美地开启了伟大之门。就在进入的瞬间，电飞鼠忽然冲出来将土龙推进了伟大之门的入口——为了让土龙完成自己的梦想，电飞鼠把自己的机会让了出来。

主角一行被神奇的力量带到了迷宫前，大家分成两队出发。在进入迷宫的时候会提示编队，选择第二项即可编队。

地下水脉裂缝（地脉はざま）

层数：B10F，其中B5F有岔道，需要黑色钥匙开启

出现精灵：爱心蝠，节蜈蚣，妖精棉，沙鳄鱼，功夫鼬

开始有难度的迷宫。遇到节蜈蚣时要小心他的滚动攻击，连中五发的话相当恐怖。沙鳄鱼的攻击力很高，并且拥有能降低我方命中的扔泥和楼层内封印我方使用技能的寻衅。成功脱出后看到了大冰山，这里就是大冰河的入口处了，月精灵和光精灵都非常兴奋，终于能进入大冰河了，再加油往前进吧。



大冰河（大冰河）

层数：14F，其中2F和10F有岔道，需要火属性PM打开障碍后再用绿色钥匙开启

出现精灵：水冠猴，假面亡灵，废袋怪，雪熊宝宝，功夫鼬

和上一个迷宫差不多难度。注意假面亡灵会使用固定伤害黑夜魔影，HP比较低的话会很危险。废袋怪的恶臭特性则会让和他战斗的队员暂时无法继续战斗，这个时候赶紧和队友交换位置吧。另外这里会不定期遇到冰雹天气，在冰雹天气下非冰系口袋妖怪每走几步就会损1点HP，而且不能通过走路恢复，也就是说拖得越久越危险，遇到冰雹的话首要目的一定是找楼梯。

成功脱出之后却发现无路可走。这时主角忽然注意到冰冻的悬崖边一个圆形的印记，于是月精灵和光精灵在此再次成功开启伟大之门，大家赶紧钻进伟大之门的光圈中，向下一个目标前进。

冰之地下道（氷の地下道）

层数：B9F

出现精灵：长毛猪，水冠猴，废袋怪，佐罗亚，雪熊宝宝

难度比之前的要小，稍微需要注意的是佐罗亚会变成同楼层的其他口袋妖怪的模样，不过被攻击后也会被打回原型的。长毛猪是睡眠状态，但是比起之前遇到的钢钻鼹鼠要弱，可以合力将他打醒后击倒。

脱出后大家看到了看到了如同钻石一样闪耀着光芒的冰之堡垒，比里基昂则提醒大家现在是在冰山内部。月精灵看着巨大的城堡，认为幻之大结晶说不定就在里面，既然如此就往最深处前进吧！

冰河宫殿（グレッシャ-パレス）

层数：13F

出现精灵：长毛猪，练声蟾蜍，太古龟，佐罗亚，手刀兵士

也不是很难的一个迷宫，惟一需要注意的就是练声蟾蜍了，泡沫光线可以远距离攻击，液态圈会恢复自身的HP，还有吵闹会全房间攻击，如果离他远，房间又比较大的时候尤其要小心。

通过8F之后来到了一个满是漂浮的冰晶的地方。这时搭档发现了可以录音的水晶，而比里基昂突找到了有凯路迪欧录音的水晶，水晶里发出了凯路迪欧的声音——他确实是来过。为了确认这件事，大家打算继续往深处进发。从13F出来之后，遭遇了看守者。

BOSS战：鬼面甲+弗里基奥×2

BOSS战中两只弗里基奥很好搞定，然后全力对付鬼重甲即可——他的攻击力很高，主角和搭档尽量远程攻击。

成功打倒BOSS后继续前进，同伴们竟然陆续倒下，主角眼前出现了巨大的口袋妖怪——冰龙丘雷姆。丘雷姆告诉大家旅途到此为止。而后丘雷姆回答说让物体浮起来正都是靠大结晶的力量。而关于凯路迪欧，丘雷姆却说并没有听说叫凯路迪欧的口袋妖怪来过。说完留下了为奖励的宝箱，丘雷姆消失在了冰的世界中。

尽管疑问重重，但比里基昂说已经没关系了，她知道凯路迪欧并没有变……与大家在一起也让她改变了之前的想法。虽然没看到大结晶的实物，但这次冒险也算成功了，打开丘雷姆送的宝箱，里面有好多的道具和钱，就这样，大冰河之行结束。

Chapter-12

无尽的梦中

第二天主角一行被电飞鼠用录音水晶给耍了一通……晚上再次梦到求救的声音，可就是找不出线索。搭档表示主角变成口袋妖怪一定是有某种意义，所以一定要继续探寻，只是……如果完成了，主角会离开吧。于是主角和搭档做了不离开对方的约定，之后就继续做委托任务吧。

次日早在宿场町高台看到远处的天空中浮着一颗闪闪发光的玉——光之玉。夜晚在梦中，被追的精灵终于显形了，原来是梦纳。梦纳说他正在被追他的口袋妖怪叫做三颜龙，并告诉主角自己被困在盖诺维雅山（ゲノウエア山）。

醒来后主角把自己不是口袋妖怪而是人类的事告诉了大家，大伙虽然很吃惊但也都相信了，而且一起帮主角策划。准备好以后就去宿场町找月精灵他们，他们会用卡片开启伟大之门把主角送到盖诺维雅附近。

盖诺维雅近道（ゲノウエア间道）

层数：B10F

出现精灵：火冠猴，双柱力王，练声蟾蜍，手刀兵士，小角龙

只有主角和搭档，不过也没什么难度，练声蟾蜍仍然是必须要注意的还有双柱力王的攻击力比较高。小角龙的龙之怒是固定伤害30，要多加小心。而火冠猴是最讨厌的，因为它的技能会烧掉我方的种子……

Chapter-13

逼近的真相

成功突破之后，天色突然暗下来了，主角和搭档便就地扎营升火并睡了下来，梦中主角再次见到了梦纳，梦纳说自己就躲在岩场，拜托主角快去救他。于是主角叫醒搭档一起往森林深处进发。

暗夜之森（暗夜の森）

层数：14F

出现精灵：水精灵，火冠猴，双柱力王，痞鳄鱼，霸空祖鸟，棘飞龙，小角龙

难度稍微上升了一些，其实很大部分来源于层数，请带好补充PP值的药。口袋妖怪方面，痞鳄鱼和棘飞龙的攻击力很高，需要注意，当然双柱力王也是。另外本迷宫会不定时出现雨天，使用火系的玩家就要多加小心了。

走出森林后来到的是更加漆黑无光的地方，这里应该就是岩场了。一边摸索一边前进，在岩石后面终于找到了梦纳，就在主角和搭档表达关切之意时，周围突然就多出了吊灯鬼照亮的亮光。接着又出现了一群口袋妖怪，包括之前打败的富贵猫和凶斗蛙。原来是梦纳把主角一行骗到这里，这个可爱的小家伙才是幕后黑手！

在搭档的提议下撞翻了吊灯鬼，主角和搭档趁乱逃跑。跑了一段才发现搭档往别的方向跑去了，正在这时，凶斗蛙一众恶徒追了过来……

晓之山岳（あかつきの山岳）

层数：6F

出现精灵：甲壳龙，火冠猴，双柱力王，哥特米尔，棘飞龙，小角龙

由于是单兵作战，所以可能会稍微吃力一点，哥特米尔的特攻比较高，而且有伤害较大的精神冲击，需要注意。

BOSS战：凶斗蛙+吊灯鬼+盖亚岩

BOSS战略微困难一些，毕竟是一打三，不过有全屏招式的话会非常轻松，没有的话就先尽量避免被群殴吧。

将他们击败后，凶斗蛙又唤来了钢钻鼹鼠和血翼飞龙，两只钢钻鼹鼠冲了上来，血翼飞龙也已经瞄准了主角准备攻击，千钧一发之际，三颜龙在空中吐出龙之怒后，又将主角推下悬崖……

Chapter-14

生命的声音

醒来时发现三颜龙就在旁边，然后知道最开始求助于主角的并不是梦纳而是三颜龙，梦纳用自己和三颜龙外表上的反差引主角来上钩……这时洞窟里传来了血翼飞龙的声音，看来是追上来了。因为三颜龙背着主角飞了很长距离现在有点无力，所以只好一起步行逃离。

黄色峡谷（イエロ-キャニオン）

层数：13F

出现精灵：甲壳龙，雷斑马，高音蟾蜍，寄岩蟹，哥特米尔，球桶菇

由于有强力的伙伴三颜龙（LV.64）加入，所以会轻松不少。但甲壳龙瞪眼之后的伤害比较高，哥特米尔有伤害高的精神冲击以及连续攻击往复拍打，球桶菇则是老套的成长+吸取技能的组合以及比较麻烦的剧毒，这些需要注意一下。

穿过峡谷后，追兵似乎并没有追上加上天色已暗，主角和三颜龙就地扎营。三颜龙告诉主角他并非口袋妖怪更不是人类，而是大自然所有声音汇集而成的生命声音，并说口袋妖怪世界将因为冰触体——也就是大冰河深处的大结晶而灭亡，要守护这个世界就一定要破坏冰触体，并打败守护冰触体的丘雷姆。倒不是说丘雷姆是恶棍，而是作为拥有预知未来能力的神，这个顽固的家伙觉得未来既然已经如此就有必要守护着。至于冰触体，是由口袋妖怪们的负面意识而诞生出来的，接近冰触体的口袋妖怪就会被负面力量影响，所以上次在大冰河时同伴们都感到呼吸困难纷纷倒下……三颜龙还告诉主角，他求助于很多人类，但都被梦纳骗了，现在只剩下主角了，而破坏掉冰触体正是主角变成口袋妖怪来到这里的目的。

第二天，主角和三颜龙来到了新迷宫的入口，穿过这里的话就可以到宿场町那边去了。



凋零草原（カレカレ草原）

层数： 17F

出现精灵： 利利鼠，卷尾猫，叶精灵，菜冠猴，火烈猴，雷斑马，大角蜈蚣，金香仙子，球桶菇

相当吃力的一个迷宫，不过如果主角是火系可能会好过一些，水系的话绝对是噩梦。卷尾猫的催眠+疯狂乱抓相当危险。大角蜈蚣能弱化我方防御，还拥有恐怖的连续技能滚动。金香仙子拥有能够提升特攻特防和速度的蝶舞，还能使用舞蹈使全体混乱。总之要注意这些恐怖组合。

刚穿过凋零草原就听到了富贵猫的声音，埋伏着的钢钻鼹鼠也钻了出来。本来以为又要开战，可富贵猫却说搭档在他们手里，想要救的话就去风穴之丘。搭档果然还是遭遇了危险，三颜龙阻止主角说肯定是梦纳的陷阱。但主角放心不下，见劝阻无效，三颜龙便与主角一同去营救搭档。

风穴之丘（风穴の丘）

层数： 12F

出现精灵： 雷精灵，利利鼠，菜冠猴，火烈猴，地滚岩，大角蜈蚣，金香仙子，火毛虫

比起前面的迷宫来说要好了不少，中途有很多层都是露天场景，很容易就通过了。只要照例注意大角蜈蚣和金香仙子就可以了。

在风穴之丘中，主角找到了存有搭档声音的水晶，看来真的是被抓起来了。追到顶层却发现其实被录音给摆了一道，而梦纳和手下已经围了上来。这个时候三颜龙从空中发射了龙之怒，又和血翼飞龙展开了空中战斗，险胜的三颜龙抓住主角和被救出的搭档一起成功逃走。

Chapter-15

相信未来

逃脱了追捕，三颜龙也跟搭档详细道来事情的前后经过，搭档随即就表示要和S.C.的各位一起破坏掉冰触体。而在这之前，还是先顺着路回到宿场町吧。

火焰沙漠（カエン沙漠）

层数： 10F

出现精灵： 火精灵，铁头龙，地滚岩，废箱怪，电狼蛛，三齿轮，鬼护卫，火毛虫

基本没有什么难度，毕竟伙伴也回来了，还有三颜龙帮忙。稍微需要注意的只有比较硬的三齿轮，还有废箱怪的剧毒及电狼蛛的信号光线——要通过这个迷宫，还是很轻松的。

就在三颜龙看到沙漠的出口时，丘雷姆从天而降，用冷冻光线冻住了三颜龙后又将其打碎。还没反应过来的主角随即被丘雷姆打倒在地，这时搭档出来挡在主角的面前，质问丘雷姆为什么任由世界灭亡。丘雷姆说因为这里的口袋妖怪们全都为自己着想，不信任对方，负面的意识聚集起来形成的冰触体会将这个世界冻结，然后便可以等待新世界的诞生。他还告诉搭档：最近看到的天上的光玉样的东西，就是变成口袋妖怪的人类回到原本世界的出口，除了主角，许许多多被召唤来的人类都败在了他的手下。未来是决定了的，谁要阻止的话，丘雷姆就会将之击溃！

Chapter-16

冰河宫殿浮上

主角醒来后才知道电飞鼠他们过来救了自己和搭档。虽然向宿场町众精灵说明情况后大家的负面情绪却表露了出来，认为灭亡的未来无法改变。不过夜晚，大家又都来为白天的事道歉，表示并不想要这样的未来，大家的心终于聚合在一起了。

光精灵和月精灵说要赶紧调试卡片，准备再次前往大冰河。第二天准备妥当后，就来到了宿场町的高台，主角和搭档、月精灵、光精灵、电飞鼠还有比里基昂一起进入了伟大之门……

青色迷路（シアンの迷い道）

层数： B11F，其中B10F有岔道，需要黑色钥匙开启

出现精灵： 铁头龙，草冠猴，坚甲龟，废箱怪，电狼蛛，油灯鬼，冰须熊，鬼护卫

迷宫里的敌人强化了不少，不过难度并不算太大，最麻烦的大概算是油灯鬼了，他拥有能让全房间的我方精灵的双攻疯狂下降的能力，并且会转移到别的地方去，如果不小心被下降能力的话，赶快找奇异地板恢复吧。

BOSS战： 血翼飞龙+吊灯鬼×2

面对这个组合的BOSS战肯定比以前要吃力一些，可以准备一些复活种子带上以防万一。



走出青色迷路之后，发现头顶上正浮着巨大的城堡，也就是冰河宫殿。接着血翼飞龙他们也追了上来，开战吧！放倒敌人后，吊灯鬼还想偷袭电飞鼠，不过被背后的光精灵打倒了。光精灵说已经找到了直接通往冰河宫殿的办法，依旧是圆形痕迹开启伟大之门……事实上，留下痕迹的精灵，就是凯路迪欧！

Chapter-17

在天空中的战斗

宿场町这边，大家看到冰河宫殿正向这边靠近开始恐慌起来。土龙挺身而出劝大家不要总是往坏处想，应该团结起来保护世界才对。湾天鹅率先响应土龙……

而主角一行到达冰河宫殿的入口后，队伍会分成两组，主角和搭档一组，其他的组成一组，接着出发。

冰河宫殿 东之塔（グレッシャ·パレス 东の塔）

层数： 12F

出现精灵： 猛鸦猪，警戒鼠，水冷猴，猎捕岩，轮蜈蚣，岩宫蟹，坚甲龟，哥特塞尔，油灯鬼，冰须熊，弗里基奥，勇武秃鹫，烈火蛾

难度增加了不少的迷宫。猛鸦猪会制造冰雹天气，警戒鼠拥有可以让当前HP减半的愤怒门牙，不过最厉害的当数烈火蛾，能力高而且有蝶舞这样的恐怖强化技能，还带有全房间攻击的“《口袋迷宫》系列”最受青睐的技能之一银色之风，遇到的时候要万分小心。

BOSS战： 富贵猫+钢钻鼹鼠×6

钢钻鼹鼠的攻击力比较高，在攻击之前可以吃种子来提高能力，比如猛击之种。

主角和搭档成功脱出后与正准备和富贵猫他们开战的电飞鼠，比里基昂汇合，然后合力打倒了敌人。继续前进时，梦纳对丘雷姆说现在谁都无法阻止冰触体了，但是宿场町的土龙、约泰利犬还有湾天鹅他们，正在努力向大家传达着相信未来的信息。

冰河宫殿 西之塔（グレッシャ-パレス 西の塔）

层数： 12F

出现精灵： 冰精灵，穆兰多犬，水冷猴，猎捕岩，轮蜈蚣，岩宫蟹，佐罗亚克，哥特塞尔，复合齿轮，冰须熊，大师鼬，鬼重甲，勇武秃鹫，烈火蛾

一周目主线的倒数第二个迷宫了，难度自然也不会低。佐罗亚克会伪装成别的口袋妖怪，烈火蛾仍然是第一注意对象，复合齿轮拥有全屏技能放电，鬼重甲的攻击力相当高并且也有全屏技能。

BOSS战： 梦纳+吊灯鬼+凶斗蛙+盖亚岩×4

BOSS战比以前的任何一场BOSS战都要难打，最可怕的地方在于各种异常状态，比如吊灯鬼的混乱光和凶斗蛙的虚张声势。这里推荐在开打前使用健康之玉，可以防止所有的状态，并且可能会让凶斗蛙白白使用虚张声势大幅度让我方提升攻击。还有，因为同伴死了也算失败，所以要随时注意补血。

Chapter-18

改变的事物，不变的事物

成功突破西之塔并击倒梦纳他们后，就在梦纳勉强撑起身体打算放手一搏时，月精灵、光精灵带着凯路迪欧出现了。原来凯路迪欧受伤倒在了冰河宫殿里，被月精灵他们发现并拯救，凯路迪欧同样相信着同伴和未来。

这时，一直晃动着的冰柱忽然从头顶落了下来，眼前就要砸中主角和搭档时，醒悟的梦纳猛地把他们两个推到了宫殿最深处的入口，而电飞鼠他们则完全被裂缝分隔开来了。一方面主角和搭档下定决心定要拯救口袋妖怪世界，一方面凯路迪欧和比里基昂久别重逢前嫌尽释。前面，就是最后的迷宫了，前进吧！

冰河宫殿 大结晶之塔（グレッシャ-パレス 大結晶の塔）

层数： 5F

出现精灵： 复合齿轮，手刀超人，双头龙

虽说是一周目最后一个迷宫，但是毫无难点，可能有点威胁的双头龙和手刀超人都是睡着的，如果不想招惹就不去打。而复合齿轮再硬也挡不过主角的两发攻击，轻松地突破吧。

穿出迷宫之后看到了眼前的冰触体，正要上前去，丘雷姆突然现身，和丘雷姆的大战终于开始了！

BOSS战： 丘雷姆

实际上并不是很难打，准备一点蓝橘果和一些种子就好。丘雷姆的攻击方式也比较单调，如果他跳到空中的话下回合会落到周围，并造成全屏伤害，如果血不足的话可以趁他跳上天空的时候补血。他也会用冰冻世界和龙之吹息，不过也都是常规性技能，可以对他下异常状态，也可以扔邪恶之种之类的给他，总之一路玩到这里的玩家要打倒丘雷姆还是相当轻松的。

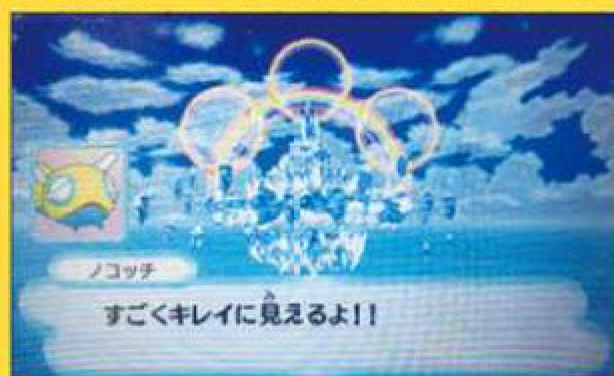
击败丘雷姆后主角和搭档继续前进，但丘雷姆说未来是不会改变的，不过也想看看两位的意志。进到大冰河最内部，巨大的雪花状结晶物就是冰触体。还没接近冰触体，主角也受不了了，丘雷姆说这是失望之风，被冰触体吸收的口袋妖怪们的负面意志。



搭档痛苦到已经无法向前，便拜托主角一定要上前破坏冰触体。而主角似乎因为是人类所变而没到搭档那种程度，于是咬紧牙关一步一步迈向前，尽管在快碰到冰触体时被影响得全身无力，但大家的期待和鼓励还是让主角重新拥有了力量……

这里不管怎么打都没办法伤害冰触体，几次伤害后战斗结束。

攻击终于奏效，虽然只是中央裂开，但却奇迹般地出现了彩虹，宿场町的大家看到了彩虹，就像是看到了希望一样。大家的全部希望让主角更加充满力量，失望之风的能量也减弱了……接着继续和冰触体战斗吧！



这次战斗，冰触体每次攻击的伤害都不高，不过容易使主角陷入异常状态，开战之前同样可以使用健康之玉，然后再准备几个蓝橘果即可击破冰触体。

打破了冰触体后，彩虹完全显现出来了，形成了之希望之虹！冰触体被破坏了，世界也免于灭亡，冰河宫殿也终于崩塌了……

接着……主角和搭档来到丘雷姆的意识深处，他说是主角和搭档改变了未来，也让他知道这个世界上的口袋妖怪们还没有放弃。道过谢后，丘雷姆还说准备了一份礼物……

回到宿场町发现大家都在，包括凯路迪欧和三颜龙——三颜龙说因为他是生命的声音，所以并不会消失。接着发生剧情，主角回到人类的世界，而按照自然法则，宿场町和口袋乐园的精灵们关于主角的一切记忆都会被抹除……

Chapter-19

归来

三颜龙和凯路迪欧加入队伍，因为主角不在了，从现在开始要操纵搭档进行冒险。

主角其实还是很想去口袋妖怪世界，只不过没办法再回去了。而在宿场町和口袋乐园，大家并没有忘记主角。这让留在宿场町的三颜龙很震惊。由于这本来已经打破了自然法则，因此三颜龙告诉搭档可以去西北处迷宫最深处的宇宙律の丘去许愿，不过许愿失败却可能遭致宇宙崩溃……

世界的中心（世界のへそ）

层数： B13F，其中B12F有岔道，需要黄色钥匙开启

出现精灵： 血翼飞龙，富贵猫，凶斗蛙，梦纳，轮蜈蚣，吊灯鬼，双头龙

敌人相对来说比较强，不过这里最讨厌的是大量出现的各种陷阱：用特别变态的方式抽取PP值的、使道具变脏的、能自爆的……总之这里陷阱花样繁多，可以考虑多准备一些PP药物来应付，也可以考虑带一两个识破陷阱的玉。

到达底部后，三颜龙提醒搭档许愿，如果成功的话主角就会回来了。结果，许愿失败，宇宙的平衡将要崩坏……就在平衡即将崩坏的时，主角回来了！他一直在人类的世界看着搭档，还有宿场町的大家……期待着有朝一日能够回来，而现在，多亏了搭档和大家的许愿，再次回到了这里。

宇宙平衡的崩坏停止了，宇宙律の丘瞬间变回了原来的宇宙空间景象，就像离开时那样，光圈包围着主角从天幕上落下……

一周目非主线迷宫

这里收录的是一周目的非主线迷宫的资料，这些迷宫会随着剧情而逐渐开启，可以说是和主线流程是同时进行的。主角队伍可以在口袋乐园和宿场町之间的三岔路口上行进入（DLC迷宫也是从此处进入），也可以在任务板处接到对应非主线迷宫的人物；同伴模式下的队伍则只能通过任务板接任务进入这些迷宫。

森林横穴（林の横穴）

层数：6F

出现精灵：宝贝龙，毒斗蛙，音波蝌蚪，草叶蚕，金香娃娃，元祖鸟，投球菇，烛灯鬼，蛋壳秃鹫

要注意的是毒斗蛙，这个家伙的技能会让我方精灵陷入一直扣血而不回血的中毒状态，除非解毒或到达楼梯进入下层，否则会一直持续，所以这以后桃果也要有准备了。如果找不到楼梯又没有桃子解毒，就用回血的蓝橘果硬撑吧。

山间小道（山あいの小道）

层数：7F，其中5F有岔道，需要毒属性PM打开障碍

出现精灵：小猪怪，毒斗蛙，电斑马，音波蝌蚪，草叶蚕，小叶棉，金香娃娃，元祖鸟，投球菇，烛灯鬼，蛋壳秃鹫

和森林横穴差不多，该小心的是还是强化后吸血的金香娃娃、附加中毒状态的毒斗蛙以及可能啄去我方重要种子的蛋壳秃鹫。

凉风草原（スズカゼ草原）

层数：8F

出现精灵：小猪怪，毒斗蛙，电斑马，爱心蝠，节蜈蚣，小叶棉，妖精棉，元祖鸟，投球菇，烛灯鬼

爱心蝠、节蜈蚣和妖精棉都是进化后形态，相对强大一些，不过这时主角一行的等级应该也很高了吧。二周目时顶层会出现土地神拉恩德伦斯，每次都会出现，而且可以接受地面礼物和飞行礼物。

诱惑回路（ゆうわくの戻り道）

层数：9F，其中4F有岔道，需要恶属性PM打开障碍

出现精灵：小猪怪，水冠猴，爱心蝠，钢钻鼹鼠，节蜈蚣，妖精棉，沙鳄鱼，投球菇，功夫鼬

这里最要注意的是钢钻鼹鼠，一般都是睡觉，强大得很，招惹前最好掂量下我方的实力……不过打败之后就有300的经验值。

赤土大地（赤土の大地）

层数：10F

出现精灵：水冠猴，爱心蝠，节蜈蚣，妖精棉，沙鳄鱼，假面亡灵，废袋怪，三齿轮，雪熊宝宝，功夫鼬

这里最讨厌的是假面亡灵和废袋怪，前者直接用鬼火来烧伤，后者则直接下毒。总之这里要准备好烧伤果和解毒果。

东之热带草原（东のサバンナ）

层数：14F，其中4F、11F有岔道，需要绿色钥匙开启

出现精灵：长毛猪，水冠猴，假面亡灵，废袋怪，三齿轮，雪熊宝宝，功夫鼬

整体上和赤土大地差不多，最该防的还是假面亡灵和废袋怪给下的异常状态，依旧要准备好烧伤果和解毒果。



细语树丛（ささやきの木立）

层数：9F

出现精灵：水精灵，长毛猪，火冠猴，双柱力王，痞鳄鱼，废袋怪，雪熊宝宝，棘飞龙，小角龙

需要小心的是双柱力王、痞鳄鱼和棘飞龙，它们的攻击力都比较高，另外使用水系主角的也要注意水精灵的蓄水特性。

冻结之柱（冻える柱）

层数：14F，其中3F、9F有岔道，需要蓝色钥匙开启

出现精灵：水精灵，甲壳龙，火冠猴，雷斑马，钢钻鼹鼠，双柱力王，高音蟾蜍，痞鳄鱼，寄岩蟹，霸空祖鸟，哥特米尔，棘飞龙，小角龙

几个攻击高的角色仍然是注意的重点，另外哥特米尔的特攻比较高需要小心，钢钻鼹鼠的攻击力则一如既往恐怖，没实力就不要招惹。

北风的岸边（北风の岸边）

层数：11F

出现精灵：雷精灵，利利鼠，甲壳龙，菜冠猴，火烈猴，雷斑马，地滚岩，高音蟾蜍，大角蜈蚣，寄岩蟹，哥特米尔，球桶菇，火毛虫

基本上出现的都是一些熟悉的角色，所以高音蟾蜍，大角蜈蚣，哥特米尔，球桶菇这些就需要注意了。

峡谷底部（キャニオン?ボトム）

层数：9F，其中5F有岔道，需要蓝色钥匙开启

出现精灵：雷精灵，利利鼠，菜冠猴，火烈猴，地滚岩，大角蜈蚣，金香仙子，霸王鳄鱼，霸空祖鸟，火毛虫

这里需要小心金香仙子的异常状态跟强化，另外霸王鳄鱼的攻击力比较高，在体力较低时记得随时恢复。

探宝洞穴（宝探しの穴）

层数：11F

出现精灵：根据主角随机出现

口袋乐园里掘地鼹鼠的设施，在挖掘成功后一定概率出现，里面宝物很多。由于掘地鼹鼠本来就随机出现，而该迷宫又在随机成功后再随机开启，所以达成条件还是蛮苛刻的……进入后等级强制变成5级，技能也都跌回1级，且视线不佳，尤其是没有奇异地板回复异常状态。

该迷宫里面可以捡到很多宝物，尤其能捡到进化道具和加能力的营养品。进入后迷宫会有一个主题属性，在这里会出现该属性的强大精灵、尤其是后面一些层的精灵非常强。

所以这个迷宫的攻略要点是先把必要的道具带全了，如回复体力的蓝橘果（オレンのみ）、复活之种（ふっかつのタネ）、可以知道本楼层宝物位置的物见之玉（ものみのたま）、知道本楼层地形的光明之玉（ひかりのたま）等。由于迷宫中我方力量单薄而敌人又往往很强，因此要避免走散，同伴们尽量给装备联合斗篷（ごうりゅうマント）以便走散后能及时回到身边。如果不够三个也可以带集合之玉（あつまれだま）以防不测。遇到紧急情况的时候也可以考虑使用神圣之种（せいなるタネ）直接飞到楼梯口。

而无论是失败还是成功，脱出后掘地鼹鼠的设施都会消失，探宝洞穴自然也就没了，只能等以后再出现了，因此准备闯探宝洞穴前也要选好阵容，最好选本身能力高的精灵们。



联机迷宫

口袋乐园左下的的任务板上便是该类任务，只有1层，打倒该层所有敌人即完成任务。可以多人组队，每人带一只精灵；也可以独自进去，但接下任务才可进入，但带的精灵还是只有一只……

迷宫的任务难度等级和队伍等级有关，得到的道具也不尽相同，当探险队等级提升至钻石（ダイヤモンド）级时，任务板会随机出现泽克罗姆、莱西拉姆、凤凰、露琪亚这4只神兽的任务。二周目后还会增加丘雷姆的三个形态相关的任务，各位一定要留意哦。

谜之地下遗迹（なぞの地下遗迹）

开启条件：初始开启
难度：随迷宫等级而定
每次出现4只精灵，其中任务板上通缉的为BOSS。注意，在打败BOSS后，剩余的三个精灵会进入愤怒状态。

黑之尽头（黑の果て）

开启条件：探险队等级达到钻石
难度：6～9星
在9×9的场地内单挑占3×3大的泽克罗姆，注意，不同难度下泽克罗姆使用的技能会有所不同。

白之巅峰（白の顶上）

开启条件：探险队等级达到钻石
难度：6～9星
同样在在9×9的场地内单挑占3×3大的大神兽，这次挑战的是莱西拉姆，和泽克罗姆一样，不同难度下莱西拉姆使用的技能也会不同。

永远遗迹（永远の遗迹）

开启条件：探险队等级达到钻石
难度：6～9星
在5×5的场地内单挑场地外的凤凰，凤凰的招式都非常霸气，尽量让水系强角去挑战。

潮鸣遗迹（潮鸣りの遗迹）

开启条件：探险队等级达到钻石
难度：6～9星
在5×5的场地内单挑场地外的露琪亚，也是个狠家伙，需要用远程大招揍他。

寒空之塔（寒空の塔）

开启条件：二周目、探险队等级达到钻石
难度：6～9星
在9×9的场地内单挑3×3大的本作大BOSS丘雷姆。

荒芜的天空塔（荒れ空の塔）

开启条件：二周目、探险队等级达到钻石
难度：6～9星
这次在9×9的场地内单挑大BOSS的两个合体形态——黑丘雷姆或白丘雷姆，注意，是随机出现其中一个，不是一同出现。

二周目开启迷宫

以下迷宫都在二周目开启，但注意：出现的精灵都不会加入。以下迷宫中，全部都会出现商店，而陷阱、怪物屋也都不会少，因此进入前要做好准备。另外，以下迷宫都可以由于不可思议事件而进入特殊迷宫，而不同迷宫进入的特殊迷宫，所能收服的精灵也会有所不同。

幻想沙丘（幻想の砂丘）

层数：29F
出现精灵：火精灵，利利鼠，富贵猫，警戒鼠，幕兰多犬，火烈猴，爱心蝠，塔本奈，霸空祖鸟，奇拉奇诺，烛灯鬼，油灯鬼，蛋壳秃鹫，烈火蛾

二周目的迷宫难度肯定高了，注意7、17和27楼会随机出现异常天气。

静谧冰原（静かなツンドラ）

层数：27F，其中8、14、21F有岔道，需要电系精灵和蓝色钥匙打开
出现精灵：皮丘，皮卡丘，雷丘，雷精灵，电斑马，雷斑马，电飞鼠，小电蛛，电狼蛛，小猪怪，长毛猪，象牙猪，包叶蚕，叶娘蚕，轮蜈蚣，大角蜈蚣，冰精灵，雪熊宝宝，冰须熊，弗里基奥，寄岩蟹，岩宫蟹

出现的精灵种类相当多，另外注意带上钥匙和电系精灵来开门。顶层为道具层，包括黑色宝箱和电、冰、虫三属性图章出现率极高的随机道具。另外，从该迷宫中跳转到特殊地图“地图に无い道”时，可以收服其中的皮卡丘和小球獭一家。

梦见岛（梦见の岛）

层数：26F，其中6、10、18F有岔道，需要火系精灵和绿色钥匙打开
出现精灵：水精灵，玛利鼠，玛利露利，乌帕，沼王，水冠猴，水冷猴，双贝海獭，大剑海獭，音波蝌蚪，练声蟾蜍，高音蟾蜍，长翅鸥，大嘴鸥，蓝绒鸭，湾天鹅，太古龟，坚甲龟，元祖鸟，霸空祖鸟，月精灵，佐罗亚，佐罗亚克，手刀兵士，手刀超人，豪武战鹰，蛋壳秃鹫，勇武秃鹫，小角龙

出现精灵种类非常多的迷宫，可惜都不能加入……在4、5、12、13、18、19层都会是雨天，所以用火系主角的要注意下。迷宫顶层也是道具层，也是黑宝箱和随机道具，其中水、飞行系图章出现率较大。从该迷宫中跳转到特殊地图“地图に无い道”时也可以收服其中皮卡丘和小球獭一家。

月光森林（月光の森）

层数：29F，其中4、11、19、28层有岔道，需要草系精灵和黑色钥匙来打开
出现精灵：毒斗蛙，凶斗蛙，叶精灵，藤叶蛇，藤爵蛇，藤王蛇，菜冠猴，草冠猴，挟木小子，擎钢力士，双柱力王，包叶蚕，叶茧蚕，叶娘蚕，毒蜈蚣，轮蜈蚣，大角蜈蚣，小叶棉，妖精棉，金香娃娃，金香仙子，愣头蜥蜴，兜帽蜥蜴，废袋怪，废箱怪，投球菇，球桶菇，功夫鼬，大师鼬

又是登场精灵众多的一关，最顶层依旧是道具层，可以拿到黑色宝箱及随机道具，该迷宫道具层的随机道具会有不低的概率入手草、毒、格斗三个属性的图章。而从该迷宫跳转到“地图に无い道”时可以收服伊布及藤叶蛇一家。

铁锈山（てつさび山）

层数：25F，其中5、10、15层有岔道，需要毒系精灵和黄色钥匙打开
出现精灵：伊布，土龙，利利鼠，铁头龙，战槌龙，卷尾猫，富贵猫，眺望鼠，警戒鼠，约泰利犬，哈迪拉犬，幕兰多犬，地滚岩，猎捕岩，盖亚岩，钢钻鼹鼠，塔本奈，寄岩蟹，岩宫蟹，太古龟，坚甲龟，元祖鸟，霸空祖鸟，奇拉米，奇拉奇诺，钢齿轮，三齿轮，复合齿轮，手刀兵士，手刀超人，毛头小鹰，豪武战鹰

25层的大迷宫，5、11、13、15、21层会随机出现异常天气，最顶层道具层依旧可入手黑色宝箱和随机道具，其中不小概率可以得到普通、钢、岩三属性的图章。当从该迷宫跳转到特殊迷宫“地图に无い道”时，可以捕获伊布及藤叶蛇一家。

地狱的大口（ならくの大口）

层数： 29F，其中4、18、23、27层有岔道，需要恶系精灵及蓝色钥匙打开

出现精灵： 牙龙宝宝，剑牙龙，戟牙龙，光精灵，月精灵，宝贝龙，甲壳龙，血翼飞龙，梦纳，姆夏纳，沙鳄鱼，痞鳄鱼，霸王鳄鱼，哥特姆，哥特米尔，哥特塞尔，棘飞龙，手刀超人，蛋壳秃鹫，勇武秃鹫，小角龙，双头龙

数量虽然没有前面几个多但出场的狠家伙多，可以考虑带些冰系的进去面对那些龙系大佬们。顶楼的道具层也是固定的黑色宝箱和随机道具，随机道具中得到龙、恶、超能属性图章的概率很大。而从该迷宫跳转到“地图に无い道”时，可以收服牙龙宝宝和暖暖猪一家。

大烟雾山（大ケムリ山）

层数： 24F，其中7、14、20层有岔道，需要水系精灵和红色钥匙打开

出现精灵： 暖暖猪，朝阳猪，炎武猪，火精灵，光精灵，小猪怪，长毛猪，象牙猪，火冠猴，火烈猴，毛球蝠，爱心蝠，掘地鼹鼠，钢钻鼹鼠，痞鳄鱼，霸王鳄鱼，哥特姆，哥特米尔，哥特塞尔，烛灯鬼，油灯鬼，吊灯鬼，鬼护卫，鬼重甲

火系是该迷宫里的大族，所以该谁来趟这迷宫想必大家也心里有数了。其中2、6、7、15、16、22层会随机出现异常天气。而最顶层的道具层除了黑色宝箱，也有很大概率出现火、鬼、地属性图章的随机道具。

尽头的海角（最果てのみさき）

层数： 30F

出现精灵： 双头龙，以及电飞鼠，三头龙、神兽外所有可收服精灵的最终形态

各种最终形态的强悍家伙出没，依旧不能收服，而且4层刮沙尘暴、14层下大雨、24层下冰雹，难度没得说。掉怪物屋里就好好使用道具脱身为上吧。顶层的道具层依旧会得到固定的黑色宝箱，而随机道具中，还可以得到各种属性的礼物。

沉睡的冰洞（眠りの冰穴）

层数： 99F

出现精灵： 利利鼠，眺望鼠，约泰利犬，音波蝌蚪，草叶蚕等

挑战级别的迷宫，以上出现精灵只是头几层出现的小家伙，因为进入后我方精灵也都降为5级。首先提一下满腹度的问题，在该作中，大多数的迷宫都没有满腹度设定，但是这种挑战级别的迷宫就会有，当然，因为不能在外面购买苹果后进入，所以只能在该迷宫内部捡到苹果后使用。再者，因为等级强制变成5，所以技能也会重置，不要妄想先在外面将技能搭配好、熟练度练好后再进入。

考虑到该迷宫的特殊性，人选是个很重要的问题，虽然也可以通过携带技能机器来弥补技能上的不足，但升级过程中若有不错的技能的口袋妖怪则可以优先考虑，比如愣头蜥蜴。愣头蜥蜴的成长不错，升级过程中也能学到实用的攻击技能，且1级就能习得下踢，9级就能习得暗算，前期相当轻松。再比如奇拉奇诺，能够习得不少连续攻击的实用性技能，也是突破迷宫的不错人选。

人选决定以后就是道具和冒险途中的问题了，因为可以携带道具，所以最好把复活种子、蓝橘果、能力药、幸运之种、投掷道具等东西备齐。如果一开始就能提升等级的话将会变得轻松，但是该迷宫没办法捡到复活之种，所以也要谨慎行事。冒险途中自然也会遇到变色龙地摊，这个时候不要吝啬金钱，把能买的都买了吧。

不归之地（かえらずの地）

层数： 99F

出现精灵： 利利鼠，眺望鼠，约泰利犬，音波蝌蚪，草叶蚕等

和沉睡的冰洞一样，99层、有满腹度设定、进去后等级降为5、不能使用玉、敌人强度高……更难的是，该迷宫只准一个精灵进去。因为不能带道具，所以捡到什么道具全凭运气。如果一开始没有被围攻，又捡到复活之种、幸运之种、能力药等好道具的话就赶快用掉，补充PP的药和回复满腹度的苹果其实是捡得比用的快，所以也不必太担心这些问题，身上带几个以防万一就好。

口袋妖怪方面，奇拉奇诺同样可以在选择范围之内，但要注意奇拉奇诺能习得的技能是随机的，要用的话务必多刷几次保证三个连续技能都在，技师特性也是必要的。另外像金香仙子这样有强化+混乱+攻击组合的也可以考虑，还有拥有连续攻击技能，自身攻击不差的也可以考虑。基本上固定使用一两个攻击技能的话，技能熟练度很容易就提升上去了。除了对付敌人之外，还需要注意的是讨厌的天气，这种时候尽量用道具改变天气或者直接用神圣之种下楼，否则很容易被天气折磨得半死后再被敌人打死。最后，在进入迷宫之前可以考虑刷好V波动，这样也是一种能力加成。



特殊迷宫

特殊迷宫与其他迷宫最大的不同，在于不能从宿场町和口袋乐园间的道口直接进去，只能通过以上二周目迷宫中发生不可思议事件时被传送过去。不过里面的精灵都可以收服哦，其中不乏珍贵的。

地图上没有的路（地图に无い道）

层数： 无楼层显示，一定层数后返回原迷宫

出现精灵： 这里出现的精灵和进入的迷宫有关，下面分开来说。

静かなツンドラ/梦见の岛

皮丘，皮卡丘，雷丘，小球獭，双贝海獭，大剑海獭，水精灵，雷精灵，电飞鼠，玛利鼠，玛利露利，乌帕，沼王，月精灵、长翅鸥，大嘴鸥，冰精灵，水冠猴，水冷猴，电斑马，雷斑马，音波蝌蚪，练声蟾蜍，高音蟾蜍，包叶蚕，叶苗蚕，叶娘蚕，毒蜈蚣，轮蜈蚣，大角蜈蚣，寄岩蟹，岩宫蟹、太古龟，坚甲龟，元祖鸟，霸空祖鸟，佐罗亚、佐罗亚克、蓝绒鸭、湾天鹅，小电蛛，电狼蛛，雪熊宝宝，冰须熊，弗里基奥奈，扶木小子，擎钢力士，双柱力王，小叶棉，妖精棉，金香娃娃，金香仙子，愣头蜥蜴，兜帽蜥蜴，废袋怪，废箱怪，奇拉米，奇拉奇诺，投球菇，球桶菇，钢齿轮，三齿轮，复合齿轮，功夫鼬，大师鼬，毛头小鹰，豪武战鹰

月光の森/てつさび山

伊藤叶蛇，藤爵蛇，藤王蛇，伊布，土龙，利利鼠，叶精灵、卷尾猫，富贵猫，毒斗蛙，凶斗蛙，眺望鼠，警戒鼠，约泰利犬，哈迪拉犬，幕兰多犬，菜冠猴，草冠猴、铁头龙，战槌龙，地滚岩，猎捕岩，盖亚岩，钢钻鼹鼠，塔本

ならくの大口/大ケムリ山

暖暖猪，朝阳猪，炎武猪、牙龙宝宝，剑牙龙，戟牙龙，火精灵、光精灵、月精灵、小猪怪，长毛猪，象牙猪，火冠猴，火烈猴，梦纳，姆夏纳，毛球蝠，爱心蝠，掘地鼹鼠，钢钻鼹鼠，沙鳄鱼，痞鳄鱼，霸王鳄鱼，哥特姆，哥特米尔，哥特塞尔，烛灯鬼，油灯鬼，吊灯鬼，鬼护卫，鬼重甲，手刀兵士，手刀超人，蛋壳秃鹫，勇武秃鹫，小角龙，双头龙、宝贝龙，甲壳龙，血翼飞龙

迷宫随机出现，走几层又会回到原迷宫去，有陷阱有怪物屋但没有商店……道具主要是卖钱的黄金缎带和投掷用的隆隆岩之石，其中伊布和五个主角精灵登场无疑是其中的重头。

黄金之间（黄金の间）

层数： 一定层数后返回原迷宫

出现精灵： 妖精棉、大嘴鸥、血翼飞龙、霸空祖鸟

金币辉煌的迷宫，能捡到不少黄金缎带和隆隆岩之石，貌似卷钱的成分更多一些……

黄金之间深处（黄金の间 深部）

层数：无层数显示，一定层数后返回原迷宫

出现精灵：黄金之间深处出现精灵，分为出现托尔涅罗斯的“风神组”和出现波尔托罗斯的“雷神组”，这两组精灵在每层开始时随时出现。

风神组

月精灵、水精灵，雷精灵，玛利鼠，玛利露利，乌帕，沼王，长翅鸥，大嘴鸥，毒斗蛙，凶斗蛙，叶精灵，冰精灵，菜冠猴，草冠猴，水冠猴，水冷猴，电斑马，雷斑马，挟木小子，擎钢力士，双柱力王，音波蝌蚪，练声蟾蜍，高音蟾蜍，包叶蚕，叶茧蚕，叶娘蚕，毒蜈蚣，轮蜈蚣，大角蜈蚣，小叶棉，妖精棉，金香娃娃，金香仙子，寄岩蟹，岩宫蟹，愣头蜥蜴，兜帽蜥蜴，太古龟，坚甲龟，元祖鸟，霸空祖鸟，废袋怪，废箱怪，佐罗亚，佐罗亚克，蓝绒鸭，湾天鹅，电飞鼠，小电蛛，电狼蛛，雪熊宝宝，冰须熊，弗里基奥、功夫鼬，大师鼬、三颜龙，托尔涅罗斯

雷神组

伊布，火精灵，光精灵，月精灵，土龙，小猪怪，长毛猪，象牙猪，利利鼠，铁头龙，战槌龙，卷尾猫，富贵猫，眺望鼠，警戒鼠，约泰利犬，哈迪拉犬，幕兰多犬，火冠猴，火烈猴，梦纳，姆夏纳，毛球蝠，爱心蝠，掘地鼹鼠，钢钻鼹鼠，塔本奈，沙鳄鱼，痞鳄鱼，霸王鳄鱼，奇拉米，奇拉奇诺，哥特姆，哥特米尔，哥特塞尔，钢齿轮，三齿轮，复合齿轮，烛灯鬼，油灯鬼，吊灯鬼，棘飞龙，鬼护卫，鬼重甲、手刀兵士，手刀超人，毛头小鹰，豪武战鹰，蛋壳秃鹫，勇武秃鹫，宝贝龙，甲壳龙，血翼飞龙，小角龙，双头龙、三颜龙，波尔托罗斯

黄金缎带、隆隆岩之石、陷阱、怪物屋这些都和黄金之间一样。而比起“地图に无い道”，黄金之间深处最诱人的无疑是风神托尔涅罗斯和雷神波尔托罗斯，但这哥俩出现率比较低，大家要耐心……

DLC迷宫

这里来给出DLC迷宫、也就是任天堂配信的下载迷宫的资料，在介绍迷宫前，先简要说下如何通过购买点数来在e商店进行充值并购买下面的这些迷宫。



点数充值

任天堂公布的DLC中只有一款在2013年1月1日前免费，不过现在已经收费了……下面还是说说怎么充值购买那些DLC迷宫吧。一般来说充值有两种方法，一种是通过VISA信用卡充值，一种是在线购买3DS点卡密码。前者的话要问清信用卡客服该信用卡是否直接支持对日元的交易，如果不支持就会加收日元转美元费用；后者需要上淘宝买，在日元汇率上升时买点卡甚至会比当日换率换算后的价钱还要便宜，对于没有VISA信用卡的玩家更是不二之选。

第一步：购买点卡

进入淘宝（不知道地址可以百度）搜索“3DS点卡”，选择最便宜的一家。注意店主一定要淘宝旺旺在线，尤其不要加店铺说明下任何的QQ或点击链接，那些很可能会导致支付宝被盗号。用淘宝旺旺和店铺方沟通清楚后，再进行充值。在线销售网卡的大多是在日本的同胞，而受每日汇率差的影响，有时还会出现购买点卡比当日汇率还便宜的情况出现。当确定后购买了，店方会用淘宝旺旺发给你一个密码。

第二步：充值

打开3DS，进入e商店，选择“残高の追加”，再选择第一项，把刚才店家发送的号码输入进去之后，就完成了充值。一般来说，店家提供的点卡面值有1000点，2000点，3000点和5000点，1000点的大约需要花费70～80人民币。成功充值后别忘了去淘宝完成交易哦。

第三步：下载DLC

在宿场町与投球菇对话或直接在菜单点击ついかコンテンツ，就会进入DLC下载选项，目前提供9个迷宫，看好了就选择下载吧。

迷宫DLC简介

当成功下载了DLC后，就可以在口袋乐园与宿场町交接的十字路口处往上走，进入新的迷宫。因为追加的DLC各有用途，且难度不一，请玩家选择下载。

金币之森（ポケの森）

价格：150日元
层数：10F
出现精灵：毛球蝠，哥特姆，小电蛛，钢钻鼹鼠，鬼棺亡灵，废箱怪，复合齿轮，鬼重甲，手刀超人

这个迷宫比较推荐前期进入，虽然捡到的金币几乎都是个位数，但积攒下来也不少，而且也可以捡到一些道具。最关键的是，最终进化型的那些口袋妖怪是睡着的，就算路过也不会吵醒他们，所以不必担心被他们秒杀，可以安心捡钱和道具。后期如果想找那些睡着的口袋妖怪练级也是可以进入的。



藤藤公园（つたつたパーク）

价格：150日元
层数：15F
出现精灵：藤叶蛇，菜冠猴，草冠猴，挟木小子，擎钢力士，草叶蚕，叶茧蚕，叶娘蚕，愣头蜥蜴，投球菇，球桶菇，毒斗蛙，凶斗蛙，功夫鼬，大师鼬，节蜈蚣，轮蜈蚣，大角蜈蚣，小叶棉，妖精棉，金香娃娃，金香仙子，废袋怪，废箱怪，叶精灵

这个迷宫的意义主要就是让藤叶蛇加入，此外还有各种草系精灵，并在最高层拿到草之图章。



水色海滩（みじゅいろビーチ）

价格：150日元
层数：15F
出现精灵：乌帕，沼王，月精灵，水精灵，小球獭，水冠猴，水冷猴，音波蝌蚪，练声蟾蜍，高音蟾蜍，太古龟，坚甲龟，蓝绒鸭，湾天鹅，佐罗亚，佐罗亚克，玛丽露，玛丽露利，长翅鸥，大嘴鸥，元祖鸟，霸空祖鸟，手刀兵士，手刀超人，毛头战鹰，豪武战鹰，蛋壳秃鹫，小角龙

这个迷宫的意义主要是让小球獭加入，也方便收服其他各种水系精灵，并在最高层拿到水之图章。



闪闪发光的土地（ぴかぴかランド）

价格：150日元

层数：15F

出现精灵：皮丘，皮卡丘，小山猪，长毛猪，猛犸猪，草叶蚕，叶苞蚕，叶娘蚕，电飞鼠，小电蛛，电狼蛛，电斑马，雷斑马，节蜈蚣，轮蜈蚣，大角蜈蚣，雪熊宝宝，冰须熊，雷精灵，寄岩蟹，岩宫蟹，弗里基奥

这个迷宫的意义基本就是让皮卡丘和皮丘加入，以及雷精灵，猛犸猪、冰须熊等，并在最高层拿到电之图章。



牙龙宝宝岩石（キバキバロック）

价格：150日元

层数：15F

出现精灵：光精灵，月精灵，宝贝龙，甲壳龙，血翼飞龙，毛球蝠，爱心蝠，沙鳄鱼，痞鳄鱼，流氓鳄，愣头蜥蜴，兜帽蜥蜴，哥特姆，哥特米尔，哥特塞尔，牙龙宝宝，棘飞龙，蛋壳秃鹫，小角龙，手刀兵士，佐罗亚，梦纳，姆夏纳

和其他主角相关迷宫一样，该迷宫的意义主要是让牙龙宝宝加入以及收服其他精灵，并在最高层拿到龙之图章。



修行之山（修行の山）

价格：200日元

层数：20F

出现精灵：毒斗蛙，凶斗蛙，挟木小子，擎钢力士，双柱力王，愣头蜥蜴，兜帽蜥蜴，功夫鼬，大师鼬，痞鳄鱼，富贵猫，雷斑马

在这个迷宫中使用技能，技能会成长得更快，且会大量出现提升技能熟练度的地板和需要在道场使用的各类秘诀，想快速锻炼技能的话，一定不能错过这个迷宫。



技能宝藏（スキル トレジャー）

价格：200日元

层数：15F

出现精灵：地滚岩，节蜈蚣，寄岩蟹，废袋怪，钢齿轮，烛光灵，小角龙，菜冠猴，火冠猴，水冠猴，警戒鼠

该迷宫虽说是叫技能宝藏，但宝箱并不如想象中的多，出现的口袋妖怪没有亮点，值得去探寻的就是各类进化石和进化道具。



变色龙集市（カクレオンのバザー）

价格：200日元

层数：20F

出现精灵：伊布，卷尾猫，眺望鼠，音波蝌蚪，奇拉米，蓝绒鸭，电飞鼠，毛头战鹰

这个迷宫会大量出现变色龙的地摊，贩卖各种技能机器，此外在迷宫中会大量捡到各类初始形态的礼物，小几率会捡到属性礼物，可以说来一趟收获丰富。且该迷宫出现的口袋妖怪都相当弱，前期就可以进入，不过需要注意的是，如果想多购买技能机器，最好带上大量的金钱。



最强的山道（最强の山道）

价格：250日元

层数：60F

出现精灵：除了三颜头龙外的所有目前为止出现的口袋妖怪的最终进化型（不会出现没有进化链的口袋妖怪，也没有传说中的口袋妖怪）

这个迷宫出现的口袋妖怪的等级都相当高，而且是最终形态，所以实力非凡。如果此时你已经把能力都刷得很高，等级也不低的情况下可以进去尝试，否则还是不要冒险了。在该迷宫中会出现追加迷宫专用道具不屈之证（ふくつのあかし），作用是提升持有者30点特防。不过需要注意的是，该迷宫中的精灵都不会成为同伴。



口袋乐园建设攻略

口袋乐园是供口袋妖怪们娱乐和居住的场所，收服到的口袋妖怪都会在自己开的设施里出现，而建造出属于自己的口袋乐园则是本游戏的一个重点，下面详细地介绍口袋乐园的土地以及设施开设情况。关于口袋乐园本身就有的设施，请参阅前面的基地部分。另外，作为游戏初期就开启的要素，口袋乐园的建设也是和主线流程同时进行的。

土地开拓

主角们住的地方四周都是荒地，只有通过开拓才能建设设施，并增加可收同伴的数量。

当收集完必须的材料，并且有足够的金钱的情况下，在口袋乐园下方找擎钢力士选择第一项即可开拓土地，材料可以通过做任务、玩设施里的游戏以及开拓土地等方式获得。

可开拓的土地种类列表

土地类型	中文名	建设费用	建设所需材料
さわやかな草原	清爽的草原	300P	ゆたかなつち×1，つみたてハーブ×1
すずしげな川边	清澈的河边	600P	ゆたかなつち×1，かくれためいすい×3
ゆたかな森林	富饶的森林	1000P	ゆたかなつち×1，きちょうなえだ×2，じょうぶなツタ×2
ごつごつした岩场	坚硬的岩场	1500P	ゆたかなつち×1，ちょいキラメタル×2，かたいしのかけら×3

最开始没有土地的时候，可收的同伴的数量是极其有限的，通过开拓土地可以增加同伴获得数，也可以从擎钢力士那里得到一些奖励，目前为止最多可开荒八块地。

土地开拓与可加入同伴数量及奖励列表

土地开拓数	可收纳同伴数量	奖励的材料
0	64	无
1	80	ゆたかなつち×2，オレンのみ×2
2	96	ゆたかなつち×2，きちょうなえだ×2，ちょいキラメタル×2，かたいしのかけら×2，じょうぶなツタ×2，つみたてハーブ×2，かくれためいすい×2
3	120	こだいのつち×1，ずっしりもくざい×1，テカテカごうきん×1，こわれずのいわ×1，ながもちのツタ×1，わかばのブーケ）×1，ちていこのみず×1
4	144	こだいのつち×2，ずっしりもくざい×2，テカテカごうきん×2，こわれずのいわ×2，ながもちのツタ×2，わかばのブーケ）×2，ちていこのみず×2
5	176	こだいのつち×3，ずっしりもくざい×3，テカテカごうきん×3，こわれずのいわ×3，ながもちのツタ×3，わかばのブーケ）×3，ちていこのみず×3
6	208	まぼろしのつち×1，ゴージャスまるた×1，きんピカきんぞく×1，むげんがんせき×1，えいきゅうのツタ×1，わかくさのベール×1，にじのしずく×1
7	248	まぼろしのつち×2，ゴージャスまるた×2，きんピカきんぞく×2，むげんがんせき×2，えいきゅうのツタ×2，わかくさのベール×2，にじのしずく×2
8	288	まぼろしのつち×3，ゴージャスまるた×3，きんピカきんぞく×3，むげんがんせき×3，えいきゅうのツタ×3，わかくさのベール×3，にじのしずく×3

擎钢力士组的能力提升

随着设施的增多，擎钢力士组的能力也会上升，上升之后可以提供更多的帮助，并且与土地的开拓挂钩，赶紧多开设设施吧。



擎钢力士组能力表

能力	达成能力的条件	可开拓土地数	可开拓土地类型	可增加的大工作业
1	初期	1	さわやかな草原	开设设施
2	开设了3个设施	2	すずしげな川边	设施可以升级
3	开设了6个设施	3	ゆたかな森林	设施可以重新刷漆
4	开设了9个设施	6	ごつごつした岩场	可以撤掉设施
5	开设了18个设施	8	无	可以更换设施的店员

擎钢力士的货单

在迷宫外菜单ざいりょう（材料）中可以打开擎钢力士的货单，具体内容如下：

日文	中文	方法
かいたく	开拓	点开后选择开拓的土地类型
しせつ	设施	点开后选择设施的类型
しせつのぬりかえ	设施重新刷漆	点开后选择颜色
はたけのもようかえ	改变田地模样	点开后选择颜色
いえのぬりかえ（やね）	家重新刷漆（屋顶）	点开后选择颜色
いえのぬりかえ（まど）	家重新刷漆（窗户）	点开后选择颜色

可开设设施

在口袋乐园，光有土地是不够的，还要建设各种设施，就像公园里要建设游乐场所一样。而开设设施的种类和多少是与口袋乐园的等级挂钩的，不断地做各种任务就可以提升口袋乐园的等级，推荐做左边任务版的联机任务，速度快的话1～2分钟一次。开设方法是进入已经开荒的土地，对牌子选第一项。当乐园设施达到顶级时会赠送御三家属性终极技能的特殊技能机器和流星群的特殊技能机器。

口袋乐园等级

等级	中文名	口袋乐园点数	可开设的设施
ノーマル	普通级	0	きのみダネ（果实种子店），オレンのはたけ（蓝橘果田地），めぐすりのはたけ（明目之种田地），ばくれつのはたけ（爆裂之种田地），ノーマルどうじょう（普通属性道场），ほのおどうじょう（火属性道场），くさどうじょう（草属性道场），みずどうじょう（水属性道场），でんきどうじょう（电属性道场），ドラゴンどうじょう（龙属性道场）
ブロンズ	青铜级	50	くじびきてん（抽奖店），おたからサルベージ（珍宝打捞），めつぶしのはたけ（失明之种田地），ふらふらのはたけ（混乱之种田地），しばられのはたけ（麻痹之种田地），どくどうじょう（毒属性道场），むしどうじょう（虫属性道场），いわどうじょう（岩石属性道场）
シルバー	白银级	150	わきみちあんない（岔道引导），ワープのはたけ（瞬移之种田地），しゅんそくのはたけ（骏足之种田地），すいみんのはたけ（睡眠之种田地），かくとうどうじょう（格斗属性道场），ひこうどうじょう（飞行属性道场）
ゴールド	黄金级	350	ふしぎだまショップ（不可思议玉商店），そうこスッキリ（简洁仓库），ツンベアーホッケー（冰须熊曲棍球），わざれんのはたけ（练技之种田地），はげみのはたけ（勤奋之种田地），こおりどうじょう（冰属性道场），じめんどうじょう（地面属性道场）
プラチナ	白金级	700	セレクトショップ（挑选商店），いやしのはたけ（治愈之种田地），もうげきのはたけ（猛击之种田地），エスパーどうじょう（超能属性道场），あくどうじょう（恶属性道场）
ダイヤモンド	钻石级	1250	ふっかつのはたけ（复活之种商店），じゃあくなはたけ（邪恶之种商店），ゴーストどうじょう（幽灵属性道场），はがねどうじょう（钢属性道场）
スーパー	超级	5000	无
ハイパー	超高级	10000	无
マスター	大师级	20000	せいなるはたけ（神圣之种田地）
ロイヤル	皇家级	40000	无
パーフェクト	完美级	99999	无

设施介绍

这里给各位介绍口袋乐园里可开设设施的作用。



果实种子店

所需材料： ゆたかなつち×2，きちょうなえだ×2，300P

设施介绍： 贩卖果实和种子的商店，かう为买，うる为卖。



不可思议玉商店（ふしぎだまショップ）

所需材料： じょうぶなツタ×2，つみたてハーブ×2，300P

设施介绍： 贩卖不可思议玉的商店，かう为买，うる为卖。

挑选商店（セレクトショップ）

所需材料： じょうぶなツタ×1，つみたてハーブ×1，1000P

设施介绍： 贩卖各种道具的商店，かう为买，うる为卖，开店一段时间以后就会闭店。

简洁仓库（そうこスッキリ）

所需材料： きちょうなえだ×2，ちょいキラメタル×2，かたいしのかけら×2，じょうぶなツタ×2，つみたてハーブ×2，300P

设施介绍： 以物换物的地方，可以用自己箱子里的道具换取店主那里的道具，选择第一项即可交换，可以换取抽签券。

抽奖店（くじびきてん）

所需材料： ちょいキラメタル×2，じょうぶなツタ×2，300P

设施介绍： 使用抽签券或者钱抽奖的地方，有三种玩法。第一种是スピードくじ，要求使用抽签券（在そうこスッキリ交换得到，或者在おたからサルベージ获得的宝箱中开出），之后任意选择一种颜色抽奖；第二种是スクラッチくじ，类似刮奖，只要刮出2个星星就可以成功，刮出3个则是更多的奖励，每次100P；第三种是けんしょうくじ，类似于押注，需要交一定的押注金，结果第二天公布。

岔道引导（わきみちあんない）

所需材料： ゆたかなつち×2，きちょうなえだ×2，300P

设施介绍： 跟店主对话后只要选择“是”就可以在进入迷宫的某些层的时候让其发送特殊电波告诉你此处有“岔道”。

音乐乐园（ミュージックパラダイス）

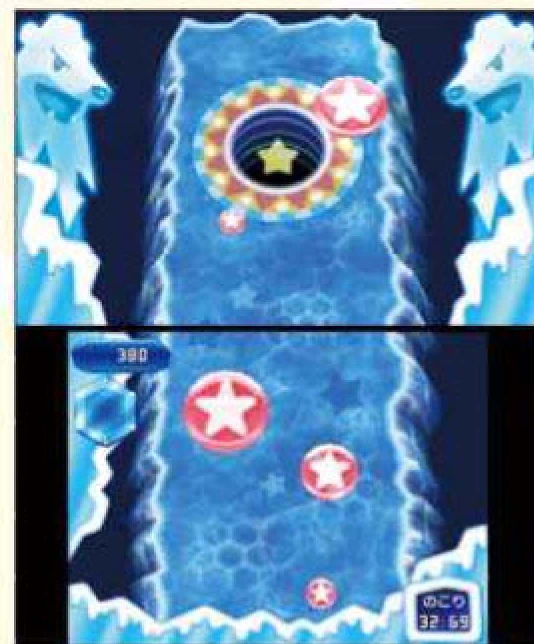
所需材料： まぼろしのつち×3，ゴージャスまるた）×3，きんピカきんぞく×3，むげんがんせき×3，1500P

设施介绍： 可以播放各种各样的音乐的设施，包括前作的重制音乐。二周目主角回归之后会在口袋乐园遇到梅萝爱塔，她会告诉主角音乐的力量是无限大的，凑齐要求的材料建造音乐乐园后，在播放着音乐时和她对话，她还会加入队伍。随着口袋乐园等级的提升，音乐也会增加。

冰须熊曲棍球（ツンベアーホッケー）

所需材料： ゆたかなつち×3，かたいしのかけら×3，ちょいキラメタル×3，3000P

设施介绍： 玩曲棍球小游戏的地方，在一定时间内用触控笔将下屏幕的物品打入上屏的空洞里就得分，之后能得到奖品，玩一次100P。



珍宝打捞（おたからサルベージ）

所需材料： きちょうなえだ×3，つみたてハーブ×3，かくれためいすい×3，300P

设施介绍： 利用3DS陀螺仪功能，摆动3DS配合按键来操纵宝石海星，下左右摆动能让宝石海星飘向对应的方向，按A键则是上浮。游戏的目的是获得宝箱，如果碰到石

头和灯笼鱼则会使已经得到的宝箱掉落，如果碰到漩涡则会被吹向各个方向。红色的宝箱容易开出抽签券，蓝色的宝箱多是普通道具，黑色的宝箱出现率相对较低但也是最珍贵的。

蓝橘果田地（オレンのはたけ）

所需材料：ゆたかなつち×2，オレンのみ×1，300P

设施介绍：种蓝橘果的地方，种下之后过几天就会收获。

种子系列田地（○○タネはたけ）

所需材料：统一为ゆたかなつち，かくれためいすい，对应的种子

设施介绍：种各种种子的地方，种下之后过几天就会收获。至于对应的种子，以复活之种田地为例，需要丰富之土+隐藏的名水+复活之种，只不过在数量的要求稍有些不同。

属性系列道场（○○どうじょう）

所需材料：统一为ちょいキラメタル×2，かたいしのかけら×2，属性名称请参考道具篇的图章部分。

设施介绍：训练各属性技能的地方，选择第一项可以挑选所拥有的口袋妖怪中的其中一只，让其一个对应属性的技能成长，花费100P，每天一次；选择第二项可以使用碎片系列增加某只口袋妖怪的某个技能的PP值或命中率或威力，具体对应为PPのひけつ（增加PP值）、ヒットのひけつ（增加命中率）、いりょくのひけつ（增加威力）。



掘地鼹鼠挖掘场

所需材料：无

设施介绍：不属于可建造的设施，有些时候可以在乐园里偶然遇到一只掘地鼹鼠，和他对话的话他会让你让出某个设施给他挖掘（那个设施会被撤掉），之后支付不同程度的金钱让他根据深度来进行挖掘，挖到的东西在迷宫中会比较容易出现。一般确认让他挖掘之后第二天就能看结果，也有可能什么都挖不到。挖到东西后还有一定概率出现隐藏迷宫——探宝洞穴，其实可以用存档再读档的方法往出刷。

设施升级

建设好的设施可以升级，升级以后能获得更多的东西。对着设施前面的木板调查，选择第一项后即可升级，升级同样也要收集相应的材料，请在上屏幕确认。



设施升级表

设施名称	升级情况	升级后的效果
果实种子店（きのみダネ）	能升级	会贩卖更加珍惜的果实和种子
不可思议玉商店（ふしぎだまショップ）	能升级	会贩卖更加珍稀的不可思议玉
挑选商店（セレクトショップ）	能升级	能延长该设施闭店的时间
简洁仓库（そうこスッキリ）	能升级	能换到更多珍惜的道具
抽奖店（くじびきてん）	能升级	能获得更多珍惜的奖品
岔道引导（わきみちあんない）	能升级	会贩卖能够开启门的钥匙
音乐乐园（ミュ-ジックパラダイス）	不能升级	—
冰须熊曲棍球（ツンベア-ホッケ-）	不能升级	—
珍宝打捞（おたからサルベ-ジ）	不能升级	—
蓝橘果田地（オレンのはたけ）	能升级	能收获更多数量的蓝橘果
种子系列田地（○○タネはたけ）	能升级	能收获更多数量的对应种子
属性系列道场（○○どうじょう）	能升级	锻炼技能时上升的数值更多
掘地鼹鼠挖掘场	不能升级	—

资料篇·道具效果一览

这里将游戏中出现的道具，本作的道具基本上是以前作为基础，并增加了图章、旗子等。由于DLC追加设定，本作新增的道具到底会有多少目前也无法确定，如果遗漏和更新，我们会在以后跟进。

食品道具 果子类道具比较常用到，不过无论是恢复HP还是恢复异常状态的都相当常见，而且恢复HP的也可以通过口袋乐园来量产。

名字	中文	效果
オレンのみ	蓝橘果	HP恢复100
カゴのみ	解睡果	恢复睡眠状态
クラボのみ	解麻果	恢复麻痹状态
チ-ゴのみ	烧伤果	恢复烧伤状态

名字	中文	效果
モモンのみ	解毒果	恢复中毒状态
オボンのみ	文旦果	HP恢复100，满HP时提升HP上限

种子 种子类道具可以在各个迷宫的各个地方捡到，口袋乐园的设施中也经常可以获得，开宝箱也可以得到，捡到之后可以通过口袋乐园量产。

名字	中文	效果
いのちのタネ	生命之种	食用后小幅提升HP的最大值
いやしのタネ	治愈之种	食用后恢复所有异常状态
おうごんのタネ	黄金之种	食用后等级提升5级
しあわせのタネ	幸福之种	食用后等级提升1级
しばられのタネ	麻痹之种	食用后陷入硬直状态，在没受到攻击前无法行动
じゃあくなタネ	邪恶之种	食用后本楼层期间防御与特防将大幅度下降
しゅんそくのタネ	骏足之种	食用后速度提升
すいみんのタネ	睡眠之种	食用后陷入睡眠状态
せいなるタネ	神圣之种	食用后直接飞往本层楼梯口
ただのタネ	普通种子	没有任何效果，复活种子使用后的产物，但可以换一些东西
ばくれつのタネ	爆裂之种	食用后对正前方的敌人造成巨大伤害
はげみのタネ	勤奋之种	食用后短时间内技能命中变为必中，会心一击率提升
ふこうのタネ	不幸之种	食用后等级下降1级
ふっかつのタネ	复活之种	携带在身上的情况下被打倒时可以自动复活
ふらふらのタネ	混乱之种	食用后陷入混乱状态
めぐすりのタネ	明目之种	食用后可以看见陷阱和透明状态的精灵
めつぶしのタネ	失明之种	食用后陷入失明状态
もうげきのタネ	猛击之种	食用后在楼层期间物攻与特攻将大幅度上升
わざれんのタネ	练技之种	食用后技能成长变得容易
ワ-プのタネ	瞬移之种	食用后随机飞到本楼层任意地方

营养品 营养品比起前作可以说是泛滥了许多，不仅左边的联机任务板上不少任务的报酬有赠送，普通的迷宫中也能看见它们的身影。

名字	中文	效果
キトサン	特防之源	特防提升
タウリン	攻击之源	攻击提升
ブロムヘキシン	防御之源	防御提升

名字	中文	效果
リゾチウム	特攻之源	特攻提升
ピ-ピ-マックス	PP最大	恢复所有技能的PP值

食物 因为除了特定的三个迷宫外（最果てのみさき、眠りの冰穴、かえらずの地）都不消耗满腹度，所以食物也只会在那几个迷宫中获得。

名字	中文	效果
リンゴ	苹果	食用后恢复满腹度50
おおきなリンゴ	大苹果	食用后恢复满腹度100
ベトベタフ-ド	腐败食物	食用后恢复满腹度30，同时陷入随机异常状态

投掷道具 在各个迷宫中都可以看到，不过消耗满腹度的迷宫中会比较常见。

名字	中文	效果
きのえだ	树枝	沿直线射出的树枝，威力较小
てつのトゲ	铁刺	沿直线射出的铁刺，威力普通
ぎんのハリ	银针	沿直线射出的银针，威力较高
いしのつぶて	岩之飞石	沿抛物线投掷岩之飞石，固定10点伤害
ゴロ-ンのいし	隆隆石飞石	沿抛物线投掷隆隆石，固定20点伤害

装备道具 各个迷宫中都可以捡到，口袋乐园的设施中也可以获得，开宝箱同样可以得到。较为珍稀的是最后的心之挂坠，目前只看到联机任务板的任务中有赠送。

名字	中文	效果
あしらいスカ-フ	配合围巾	持有的口袋妖怪可以将受到的伤害转移到身边的同伴身上，不过会损失HP，当HP损失多了就不再转移了
おまじないリボン	咒语缎带	持有的口袋妖怪一定不会被对方会心一击
かいふくリボン	回复缎带	持有的口袋妖怪HP自然恢复速度加快
かばいハチマキ	庇护头巾	持有的口袋妖怪代替我方HP处在危急关头的邻近伙伴受到攻击
キトサンバンダナ	特防手帕	持有的口袋妖怪特防上升
キ-のハチマキ	关键头巾	持有的口袋妖怪不会陷入混乱状态
きんかいスコ-プ	金块观测器	持有的口袋妖怪能看到埋藏着的金块
きんのリボン	金色缎带	可高价卖出
くっつかずきん	宽松头巾	使道具不会粘住
ごうりゅうマント	联合斗篷	持有的口袋妖怪和自己走散的时候会传送到自己的身边；自己携带的话，和同伴走散了会传送到同伴的身边
こだわりボン	拘泥缎带	持有的口袋妖怪向前发出连续技能的时候容易会心一击
こだわリボン	拘泥缎带	持有的口袋妖怪连续使用同一个技能时会心一击率上升
しあわせリボン	幸福缎带	持有的口袋妖怪受到攻击时可以得到经验值

名字	中文	效果
しろいスカーフ	白色围巾	持有的口袋妖怪发动攻击不会伤害到同伴
スペシャルリボン	特殊缎带	持有的口袋妖怪特攻上升
つうかスカーフ	通过围巾	持有的口袋妖怪可以无视地形移动
ともだちリボン	朋友缎带	容易使敌人成为伙伴
ねじりハチマキ	扭紧头巾	持有的口袋妖怪不会被下降能力
ノーてんきバンダナ	无天气手帕	持有的口袋妖怪不会受天气影响
ぱっちりメガネ	明目眼镜	持有的口袋妖怪可以看见本楼层内的陷阱
ハートペンダント	心之挂坠	持有的口袋妖怪提升HP上限50
パワーバンダナ	攻击手帕	持有的口袋妖怪攻击上升
ピントレンズ	焦点镜片	持有的口袋妖怪容易使出会心一击
ふみんスコープ	不眠观测器	持有的口袋妖怪不会陷入睡眠、恶梦、哈欠状态
ぼうぎょスカフ	防御围巾	持有的口袋妖怪防御上升
みきりハチマキ	见切头巾	持有的口袋妖怪更容易回避敌人的攻击
みとおしメガネ	眺望眼镜	持有的口袋妖怪可以看见本楼层内的敌人和道具
めうつりリボン	眼花缎带	持有的口袋妖怪连续使用不同的技能时会心一击率上升
モモンスカフ	防毒围巾	持有的口袋妖怪不会陷入中毒和剧毒状态
れんけいスカーフ	联合围巾	使所有同伴的伤害上升
ワープスカーフ	瞬移围巾	持有的口袋妖怪偶尔可以瞬移

玉 各个迷宫中都可以捡到，口袋乐园的设施中也可以获得。

名字	中文	效果
あずけだま	寄存之玉	将背包里的道具和脚下的道具送到道具箱里
あつまれだま	集合之玉	将本楼层的同伴全部集合到身边来
あなぬけのたま	穿洞之玉	与同伴安全离开本迷宫，结束本次冒险
あめだま	雨天之玉	使本楼层的天气变为雨
あられだま	冰雹之玉	使本楼层的天气变为冰雹
いちげきのたま	一击必杀玉	一击必杀掉面前的敌人，不过命中率比较低
かいだんのたま	楼梯之玉	可以知道本楼层楼梯的所在地
かんつうだま	贯通之玉	自身变为贯通状态，本状态下投掷出的道具将穿过所有口袋妖怪或墙壁，沿直线飞出迷宫
けんこうだま	健康之玉	使本层的我方同伴进入健康状态，不会受异常状态和能力下降的影响
しのぎのたま	应急之玉	使对手陷入僵硬状态，直接飞到楼梯口
しばりだま	束缚之玉	使全房间的对手陷入僵硬状态
しゅんそくだま	骏足之玉	使本楼层的我方同伴移动速度上升
すなのたま	沙暴之玉	使本楼层的天气变为沙暴
せんたくだま	洗涤之玉	使黏稠的道具恢复原样，可以正常使用
そこあげだま	提高之玉	使本楼层的我方最大HP变成跟队伍中拥有最高HP的那一位的HP一样
たんちのたま	探查之玉	可以知道本楼全部敌人的位置
ちゅうもくだま	挑拨之玉	容易吸引敌人的攻击
つうかのたま	通过之玉	使自身变为通过状态，可以在墙壁、水面、岩浆中移动
てきおびえだま	敌害怕玉	使本房间的对手陷入害怕状态
てきしばりだま	敌束缚玉	使本楼层的对手陷入僵硬状态
てきしんかだま	敌进化玉	使本房间的敌人进化
てきふうじだま	敌封印玉	使本楼层的对手无法行动
とくせいけしだま	特性消除玉	使本楼层的对手陷入特性消除状态，对手的特性无效化
とびつきのたま	飞跃之玉	把正面的敌人吹飞，直线上没有敌人的话会一直撞上墙壁
どんそくだま	钝足之玉	使本房间的对手移动速度下降
ハウスのたま	房屋之玉	在本楼层做出怪物屋
バクスイだま	爆睡之玉	使本房间的对手陷入睡眠状态
ばしょがえだま	交换之玉	与直线上的精灵交换位置
ひかりのたま	光明之玉	可以知道本楼层的地形
ひきよせのたま	吸引之玉	将本楼层的道具全部集合到身边来
ひでりだま	干旱之玉	使本楼层的天气变为烈日
ふっとびだま	吹飞之玉	将面前的对手吹飞出去，撞到精灵或墙壁将受伤
ふらふらだま	混乱之玉	使本房间的对手陷入混乱状态
ぶんしんだま	分身之玉	使自身回避率上升
ほういのたま	包围之玉	召集同伴到面前的对手周围
まきもどしだま	倒退之玉	使本房间的敌人变成进化前的姿态
みんなかいひだま	伙伴回避玉	使本楼层的我方成员回避率大幅度上升
みんなちからだま	伙伴力量玉	使本楼层的我方成员攻击和特攻大幅度上升
みんなむてきだま	伙伴无敌玉	使本楼层的我方成员进入保护状态，不会受到敌方攻击，伙伴越多持续时间越长
ものみのたま	物见之玉	可以知道本楼层道具的位置
もろはのたま	双刃之玉	使本房间的对手HP强制为1，自己HP减半
わなみえのたま	陷阱发现玉	可以看见本楼层的全部陷阱
わなこわしたま	陷阱破坏玉	破坏本楼层所有陷阱
ワープだま	传送之玉	将直线上的对手随机移动到本楼层任意地点

旗子 可以通过输入密码获得（密码在系统介绍部分），也能在宿场町中与鬼棺亡灵交换。

名字	中文	效果
どくよけフラッグ	避毒之旗	邻近的同伴不会进入中毒状态和猛毒状态，但对持有者没效果
まひよけフラッグ	避麻之旗	邻近的同伴不会进入麻痹状态，但对持有者没效果
ねむらずフラッグ	不眠之旗	邻近的同伴不会进入睡眠状态，哈欠状态，睡觉状态和噩梦状态，但对持有者没效果
まどわずフラッグ	不惑之旗	邻近的同伴不会进入混乱状态，但对持有者没效果
ふんばりフラッグ	坚持之旗	邻近的同伴受到致命的伤害时不会倒下，但对持有者没效果
おうえんフラッグ	应援之旗	邻近的同伴使用的技能威力提升，但对持有者没效果
さがらずフラッグ	不降之旗	邻近的同伴的能力不会下降，但对持有者没效果

图章 在DLC的三个加入主角的迷宫中能捡到对应的图章，此外在二周目解锁的迷宫中也能捡到。

名字	中文	效果
あくのデバイス	恶之图章	恶属性PM使用后全能力提升一点，永久有效
いわのデバイス	岩石图章	岩石属性PM使用后全能力提升一点，永久有效
エスパーデバイス	超能图章	超能属性PM使用后全能力提升一点，永久有效
かくとうデバイス	格斗图章	格斗属性PM使用后全能力提升一点，永久有效
くさのデバイス	草之图章	草属性PM使用后全能力提升一点，永久有效
こおりのデバイス	冰之图章	冰属性PM使用后全能力提升一点，永久有效
ゴーストデバイス	幽灵图章	幽灵属性PM使用后全能力提升一点，永久有效
じめんのデバイス	地面图章	地面属性PM使用后全能力提升一点，永久有效
でんきのデバイス	电气图章	电属性PM使用后全能力提升一点，永久有效
どくのデバイス	毒之图章	毒属性PM使用后全能力提升一点，永久有效
ドラゴンデバイス	龙之图章	龙属性PM使用后全能力提升一点，永久有效
ノーマルデバイス	普通图章	普通属性PM使用后全能力提升一点，永久有效
はがねのデバイス	钢铁图章	钢属性PM使用后全能力提升一点，永久有效
ひこうのデバイス	飞行图章	飞行属性PM使用后全能力提升一点，永久有效
ほのおのデバイス	火之图章	火属性PM使用后全能力提升一点，永久有效
みずのデバイス	水之图章	水属性PM使用后全能力提升一点，永久有效
むしのデバイス	昆虫图章	虫属性PM使用后全能力提升一点，永久有效

进化道具 进化道具可以在DLC的迷宫和掘地鼹鼠挖出道具后的迷宫中获得，也可以在口袋乐园的各种设施里获得，不过几率并不高。这里先给出目前登场的可进化精灵，其他未登场的先不收录——其实从作用来说，这些进化石与精灵的对应关系也是和原作一样的。

名字	中文	效果
ほのおのいし	火之石	令火冠猴、伊布进化
みずのいし	水之石	令水冠猴、伊布进化
かみなりのいし	雷之石	令皮卡丘、伊布进化
リーフのいし	叶之石	令菜冠猴进化
たいようのいし	太阳石	令小叶棉、金香娃娃进化
つきのいし	月之石	令梦纳进化
ひかりのいし	光之石	令奇拉米进化
やみのいし	暗之石	令油灯鬼进化
こけむしたいわ	生苔的石头	令伊布进化
とうけつたいわ	结冰的石头	令伊布进化
たいようのハート	太阳之心	令伊布进化
つきのハート	月之心	令伊布进化
つうしんケーブル	通信线	令擎钢力士、猎捕岩进化

礼物 可以输入密码获得，也可以在左边的联机任务板中获得。

名字	中文	效果
あくギフト	恶礼物	让恶属性的初始PM或无进化链的PM加入
いわギフト	岩石礼物	让岩石属性的初始PM或无进化链的PM加入
エスパーギフト	超能礼物	让超能属性的初始PM或无进化链的PM加入
かくとうギフト	格斗礼物	让格斗属性的初始PM或无进化链的PM加入
くさギフト	草礼物	让草属性的初始PM或无进化链的PM加入
こおりギフト	冰礼物	让冰属性的初始PM或无进化链的PM加入
ゴーストギフト	幽灵礼物	让幽灵属性的初始PM或无进化链的PM加入
じめんギフト	地面礼物	让地面属性的初始PM或无进化链的PM加入
でんきギフト	电气礼物	让电属性的初始PM或无进化链的PM加入
どくギフト	毒礼物	让毒属性的初始PM或无进化链的PM加入
ドラゴンギフト	龙礼物	让龙属性的初始PM或无进化链的PM加入
ノーマルギフト	普通礼物	让普通属性的初始PM或无进化链的PM加入
はがねギフト	钢铁礼物	让钢属性的初始PM或无进化链的PM加入
ひこうギフト	飞行礼物	让飞行属性的初始PM或无进化链的PM加入
プレミアギフト	加价礼物	让所有初始PM、无进化链的PM加入
ほのおギフト	火礼物	让火属性的初始PM或无进化链的PM加入
みずギフト	水礼物	让水属性的初始PM或无进化链的PM加入
むしギフト	昆虫礼物	让虫属性的初始PM或无进化链的PM加入

其他 这些特殊道具全都可以在鬼棺亡灵处交换得到，不过精灵设施、迷宫还有任务中也可能会获得。

名字	中文	效果
あかいかぎ	红色钥匙	开启迷宫岔道中红色的门
あおいかぎ	蓝色钥匙	开启迷宫岔道中蓝色的门
みどりのかぎ	绿色钥匙	开启迷宫岔道中绿色的门
くろいかぎ	黑色钥匙	开启迷宫岔道中黑色的门
くじびきけん	抽签券	可以在くじびきてん里抽签
シルバーくじ	银色抽签券	可以在くじびきてん里抽签
ゴールドくじ	金色抽签券	可以在くじびきてん里抽签
ヒットのひけつ	打击碎片	可以在どうじょう中提升技能命中
いりょくのひけつ	威力碎片	可以在どうじょう中提升技能威力
PPのひけつ	PP碎片	可以在どうじょう中提升技能PP

可收服口袋妖怪地点表

该作中，能够收服的口袋妖怪数量很有限，很多迷宫中都会重复出现某种口袋妖怪，所以说同一只口袋妖怪能收服的地点也是很多的。

二周目新增的迷宫中的精灵理论上全都无法收服，但可以通过不可思议度跳转到地图上没有的路来收服。所以该表中不会出现二周目的迷宫，而是以地图上没有的路来表示。其中地图上没有的路1由寂静的冻土（静かなツンドラ）或梦见岛（梦见の岛）跳转，地图上没有的路2由月光之森（月光の森）或者铁锈山（てつさび山）跳转，地图上没有的路3由地狱的大口（ならくの大口）或者大烟雾山（大ケムリ山）跳转。

而黄金之间1代表有波尔托罗斯出现的版本，黄金之间2代表有托尔涅罗斯出现的版本。另外，幻想砂丘（幻想の砂丘）和尽头海角（最果てのみさき）是无法跳转的，所以本表中也不会出现这两个迷宫。

编号	日文名	中文名	收服地点
25	ピカチュウ	皮卡丘	闪闪发光的土地（ぴかぴかランド），地图上没有的路1（地图に无い道）
26	ライチュウ	雷丘	地图上没有的路1（地图に无い道）
133	イーブイ	伊布	变色龙集市（カクレオンのバザー），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
134	シャワーズ	水精灵	水色海滩（みじゅいろビーチ），暗夜之森（暗夜の森），细语树丛（ささやきの木立），冻结之柱（冻える柱），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
135	サンダース	雷精灵	闪闪发光的土地（ぴかぴかランド），风穴之丘（风穴の丘），北风的岸边（北风の岸边），峡谷底部（キャニオンボトム），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
136	ブースター	火精灵	火焰沙漠（カエン砂漠），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
172	ピチュー	皮丘	闪闪发光的土地（ぴかぴかランド），地图上没有的路1（地图に无い道）
183	マリル	玛利鼠	水色海滩（みじゅいろビーチ），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
184	マリルリ	玛利露利	水色海滩（みじゅいろビーチ），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
194	ウパー	乌帕	水色海滩（みじゅいろビーチ），阳炎山顶（かグロウ峠），平衡山（トントン山），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
195	ヌオー	沼王	水色海滩（みじゅいろビーチ），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
196	エーフィ	光精灵	牙龙宝宝岩石（キバキバロック），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
197	ブラッキー	月精灵	水色海滩（みじゅいろビーチ），牙龙宝宝岩石（キバキバロック），地图上没有的路1（地图に无い道），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
206	ノコッチ	土龙	地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
220	ウリムー	小山猪	闪闪发光的土地（ぴかぴかランド），山间小道（山あいの小道），色彩之森（シキサイの森），凉风草原（スズカゼ草原），恸哭之谷（ドウコクの谷），诱惑回路（ゆうわくの戻り道），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
221	イノムー	长毛猪	闪闪发光的土地（ぴかぴかランド），冰之地下道（冰の地下道），冰河宫殿（グレッシャーパレス），东之草原（东のサバンナ），细语树丛（ささやきの木立），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
278	キャモメ	长翅鸥	水色海滩（みじゅいろビーチ），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
279	ペリッパー	大嘴鸥	水色海滩（みじゅいろビーチ），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间（黄金の间），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
298	ルリリ	利利鼠	凋零草原（カレカレ草原），风穴之丘（风穴の丘），北风的岸边（北风の岸边），峡谷底部（キャニオンボトム），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
371	タツベイ	宝贝龙	牙龙宝宝岩石（キバキバロック），平衡山（トントン山），森林横穴（林の横穴），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
372	コモルー	甲壳龙	牙龙宝宝岩石（キバキバロック），晓之山岳（あかつきの山岳），黄色峡谷（イエローキャニオン），冻结之柱（冻える柱），北风的岸边（北风の岸边），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
373	ボーマンダ	血翼飞龙	牙龙宝宝岩石（キバキバロック），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间（黄金の间），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
408	ズガイドス	头盖龙	火焰沙漠（カエン砂漠），青色迷路（シアンの迷い道），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
409	ラムパルド	战槌龙	地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
431	ニャルマー	卷尾猫	变色龙集市（カクレオンのバザー），凋零草原（カレカレ草原），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
432	ブニャット	富贵猫	地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
453	グレッグル	毒斗蛙	藤藤公园（つたつたパーク），修行之山（修行の山），荒芜之谷（荒れ果て谷），森林横穴（林の横穴），山间小道（山あいの小道），色彩之森（シキサイの森），凉风草原（スズカゼ草原），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
454	ドクロッグ	凶斗蛙	藤藤公园（つたつたパーク），修行之山（修行の山），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
470	リーフィア	叶精灵	凋零草原（カレカレ草原），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
471	グレイシア	冰精灵	闪闪发光的土地（ぴかぴかランド），冰河宫殿 西之塔（グレッシャーパレス 西の塔），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
473	マンムー	猛犸猪	闪闪发光的土地（ぴかぴかランド），冰河宫殿 东之塔（グレッシャーパレス 东の塔），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
495	ツタージャ	藤叶蛇	藤藤公园（つたつたパーク），地图上没有的路2（地图に无い道）
496	ジャノビー	藤爵蛇	地图上没有的路2（地图に无い道）
497	ジャローダ	藤王蛇	地图上没有的路2（地图に无い道）
498	ポカブ	暖暖猪	地图上没有的路3（地图に无い道）
499	チャオブー	朝阳猪	地图上没有的路3（地图に无い道）
500	エンブオー	炎武猪	地图上没有的路3（地图に无い道）
501	ミジュマル	小球獭	水色海滩（みじゅいろビーチ），地图上没有的路1（地图に无い道）
502	フタチマル	双贝海獭	地图上没有的路1（地图に无い道）
503	ダイケンキ	大剑海獭	地图上没有的路1（地图に无い道）
504	ミネズミ	眺望鼠	变色龙集市（カクレオンのバザー），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
505	ミルホッグ	警戒鼠	技能宝藏（スキルトレジャー），冰河宫殿 东之塔（グレッシャーパレス 东の塔），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
506	ヨーテリー	约泰利犬	地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
507	ハーデリア	哈迪拉犬	地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
508	ムーランド	穆兰多犬	冰河宫殿 西之塔（グレッシャーパレス 西の塔），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
511	ヤナップ	菜冠猴	藤藤公园（つたつたパーク），技能宝藏（スキルトレジャー），凋零草原（カレカレ草原），风穴之丘（风穴の丘），北风的岸边（北风の岸边），峡谷底部（キャニオンボトム），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
512	ヤナッキー	草冠猴	藤藤公园（つたつたパーク），青色迷路（シアンの迷い道），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
513	バオップ	火冠猴	技能宝藏（スキルトレジャー），盖诺维雅近道（ゲノウエア间道），暗夜之森（暗夜の森），晓之山岳（あかつきの山岳），细语树丛（ささやきの木立），冻结之柱（冻える柱），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
514	バオッキー	火烈猴	凋零草原（カレカレ草原），风穴之丘（风穴の丘），北风的岸边（北风の岸边），峡谷底部（キャニオンボトム），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
515	ヒヤップ	水冠猴	水色海滩（みじゅいろビーチ），技能宝藏（スキルトレジャー），恸哭之谷（ドウコクの谷），诱惑回路（ゆうわくの戻り道），大冰河（大冰河），冰之地下道（冰の地下道），赤土大地（赤土の大地），东之草原（东のサバンナ），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
516	ヒヤッキー	水冷猴	水色海滩（みじゅいろビーチ），冰河宫殿 东之塔（グレッシャーパレス 东の塔），冰河宫殿 西之塔（グレッシャーパレス 西の塔），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
517	ムンナ	梦呐	牙龙宝宝岩石（キバキバロック），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
518	ムシャーナ	姆夏纳	牙龙宝宝岩石（キバキバロック），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
522	シママ	电斑马	闪闪发光的土地（ぴかぴかランド），荒芜之谷（荒れ果て谷），山间小道（山あいの小道），色彩之森（シキサイの森），凉风草原（スズカゼ草原），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
523	ゼブライカ	雷斑马	闪闪发光的土地（ぴかぴかランド），修行之山（修行の山），黄色峡谷（イエローキャニオン），凋零草原（カレカレ草原），冻结之柱（冻える柱），北风的岸边（北风の岸边），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
524	ダンゴロ	地滚岩	技能宝藏（スキルトレジャー），风穴之丘（风穴の丘），火焰沙漠（カエン砂漠），北风的岸边（北风の岸边），峡谷底部（キャニオンボトム），地图上没有的路2（地图に无い道）
525	ガントル	猎捕岩	冰河宫殿 东之塔（グレッシャーパレス 东の塔），冰河宫殿 西之塔（グレッシャーパレス 西の塔），地图上没有的路2（地图に无い道）
526	ギガイアス	盖亚岩	地图上没有的路2（地图に无い道）
527	コロモリ	毛球蝠	金币之森（ポケの森），闪闪发光的土地（ぴかぴかランド），凹凸山（でこぼこ山），牙龙宝宝岩石（キバキバロック），石之洞窟（石の洞窟），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
528	ココロモリ	爱心蝠	牙龙宝宝岩石（キバキバロック），凉风草原（スズカゼ草原），恸哭之谷（ドウコクの谷），诱惑回路（ゆうわくの戻り道），地下水脉裂缝（地脉のはざま），赤土大地（赤土の大地），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
529	モグリュー	掘地鼹鼠	凹凸山（でこぼこ山），石之洞窟（石の洞窟），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
530	ドリュウズ	钢钻鼹鼠	金币之森（ポケの森），恸哭之谷（ドウコクの谷），诱惑回路（ゆうわくの戻り道），冻结之柱（冻える柱），地图上没有的路2（地图に无い道），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
531	タブンネ	塔本奈	阳炎山顶（かグロウ峠），荒芜之谷（荒れ果て谷），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
532	ドッコラー	挟木小子	藤藤公园（つたつたパーク），修行之山（修行の山），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
533	ドテッコツ	擎钢力士	藤藤公园（つたつたパーク），修行之山（修行の山），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
534	ローブシン	双柱力王	修行之山（修行の山），盖诺维雅近道（ゲノウエア间道），暗夜之森（暗夜の森），晓之山岳（あかつきの山岳），细语树丛（ささやきの木立），冻结之柱（冻える柱），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
535	オタマロ	音波蝌蚪	水色海滩（みじゅいろビーチ），变色龙集市（カクレオンのバザー），平衡山（トントン山），森林横穴（林の横穴），山间小道（山あいの小道），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
536	ガマガル	练声蟾蜍	水色海滩（みじゅいろビーチ），黄色峡谷（イエローキャニオン），冰河宫殿（グレッシャーパレス），盖诺维雅近道（ゲノウエア间道），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
537	ガマゲロゲ	高音蟾蜍	水色海滩（みじゅいろビーチ），黄色峡谷（イエローキャニオン），凋零草原（カレカレ草原），冻结之柱（冻える柱），北风的岸边（北风の岸边），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
540	クルミル	草叶蚕	藤藤公园（つたつたパーク），闪闪发光的土地（ぴかぴかランド），阳炎山顶（かグロウ峠），平衡山（トントン山），森林横穴（林の横穴），山间小道（山あいの小道），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
541	クルマユ	叶苞蚕	藤藤公园（つたつたパーク），闪闪发光的土地（ぴかぴかランド），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）

编号	日文名	中文名	收服地点
542	ハハコモリ	叶娘蚕	藤藤公园（つたつたパーク），闪闪发光的土地（ぴかぴかランド），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
543	フシデ	节蜈蚣	藤藤公园（つたつたパーク），闪闪发光的土地（ぴかぴかランド），技能宝藏（スキルトレジャー），恸哭之谷（ドゥコクの谷），诱惑回路（ゆうわくの戻り道），地下水脉裂缝（地脉のはざま），赤土大地（赤土の大地），凉风草原（スズカゼ草原），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
544	ホイーガ	轮蜈蚣	藤藤公园（つたつたパーク），闪闪发光的土地（ぴかぴかランド），冰河宫殿 东之塔（グレッシャーパレス 东の塔），冰河宫殿 西之塔（グレッシャーパレス 西の塔），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
545	ペンドラー	大角蜈蚣	闪闪发光的土地（ぴかぴかランド），凋零草原（カレカレ草原），风穴之丘（风穴の丘），北风的岸边（北风の岸边），峡谷底部（キャニオンボトム），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
546	モンメン	小叶棉	藤藤公园（つたつたパーク），山间小道（山あいの小道），色彩之森（シキサイの森），凉风草原（スズカゼ草原），恸哭之谷（ドゥコクの谷），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
547	エルフーン	妖精棉	藤藤公园（つたつたパーク），凉风草原（スズカゼ草原），恸哭之谷（ドゥコクの谷），诱惑回路（ゆうわくの戻り道），地下水脉裂缝（地脉のはざま），赤土大地（赤土の大地），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间（黄金の间），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
548	チュリネ	金香娃娃	藤藤公园（つたつたパーク），平衡山（トントン山），荒芜之谷（荒れ果て谷），森林横穴（林の横穴），山间小道（山あいの小道），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
549	ドレディア	金香仙子	藤藤公园（つたつたパーク），凋零草原（カレカレ草原），风穴之丘（风穴の丘），峡谷底部（キャニオンボトム），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
551	メグロコ	沙鳄鱼	牙龙宝宝岩石（キバキバロック），恸哭之谷（ドゥコクの谷），诱惑回路（ゆうわくの戻り道），地下水脉裂缝（地脉のはざま），赤土大地（赤土の大地），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
552	ワルビル	痞鳄鱼	牙龙宝宝岩石（キバキバロック），暗夜之森（暗夜の森），细语树丛（ささやきの木立），冻结之柱（冻える柱），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
553	ワルビアル	霸王鳄鱼	牙龙宝宝岩石（キバキバロック），峡谷底部（キャニオンボトム），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
557	イシズマイ	寄岩蟹	闪闪发光的土地（ぴかぴかランド），技能宝藏（スキルトレジャー），黄色峡谷（イエローキャニオン），冻结之柱（冻える柱），北风的岸边（北风の岸边），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
558	イワパレス	岩宫蟹	闪闪发光的土地（ぴかぴかランド），冰河宫殿 东之塔（グレッシャーパレス 东の塔），冰河宫殿 西之塔（グレッシャーパレス 西の塔），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
559	ズルッグ	愣头蜥蜴	藤藤公园（つたつたパーク），修行之山（修行の山），牙龙宝宝岩石（キバキバロック），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
560	ズルズキン	兜帽蜥蜴	修行之山（修行の山），牙龙宝宝岩石（キバキバロック），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
562	デスマス	假面亡灵	大冰河（大冰河），赤土大地（赤土の大地），东之草原（东のサバンナ）
563	デスカーン	鬼棺亡灵	金币之森（ポケの森）
564	プロトーガ	太古龟	水色海滩（みじゅいろビーチ），冰河宫殿（グレッシャーパレス），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
565	アバゴーラ	坚甲龟	水色海滩（みじゅいろビーチ），青色迷路（シアンの迷い道），冰河宫殿 东之塔（グレッシャーパレス 东の塔），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
566	アーケン	元祖鸟	水色海滩（みじゅいろビーチ），荒芜之谷（荒れ果て谷），森林横穴（林の横穴），山间小道（山あいの小道），色彩之森（シキサイの森），凉风草原（スズカゼ草原），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
567	アーケオス	霸空祖鸟	水色海滩（みじゅいろビーチ），暗夜之森（暗夜の森），冻结之柱（冻える柱），峡谷底部（キャニオンボトム）地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间（黄金の间），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
568	ヤブクロン	废袋怪	藤藤公园（つたつたパーク），技能宝藏（スキルトレジャー），大冰河（大冰河），冰之地下道（冰の地下道），赤土大地（赤土の大地），东之草原（东のサバンナ），细语树丛（ささやきの木立），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
569	ダストダス	废箱怪	金币之森（ポケの森），藤藤公园（つたつたパーク），冰之地下道（冰の地下道），火焰沙漠（カエン砂漠），青色迷路（シアンの迷い道），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
570	ゾロア	佐罗亚	水色海滩（みじゅいろビーチ），牙龙宝宝岩石（キバキバロック），冰之地下道（冰の地下道），冰河宫殿（グレッシャーパレス），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
571	ゾロアーク	佐罗亚克	水色海滩（みじゅいろビーチ），冰河宫殿 西之塔（グレッシャーパレス 西の塔），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
572	チラーミィ	奇拉米	变色龙集市（カクレオンのバザー），凹凸山（でこぼこ山），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
573	チラチーノ	奇拉奇诺	地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
574	ゴチム	哥特姆	金币之森（ポケの森），牙龙宝宝岩石（キバキバロック），凹凸山（でこぼこ山），石之洞窟（石の洞窟），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
575	ゴチミル	哥特米尔	牙龙宝宝岩石（キバキバロック），晓之山岳（あかつきの山岳），黄色峡谷（イエローキャニオン），冻结之柱（冻える柱），北风的岸边（北风の岸边），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
576	ゴチルゼル	哥特塞尔	牙龙宝宝岩石（キバキバロック），冰河宫殿 东之塔（グレッシャーパレス 东の塔），冰河宫殿 西之塔（グレッシャーパレス 西の塔），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
580	コアルヒー	蓝绒鸭	水色海滩（みじゅいろビーチ），变色龙集市（カクレオンのバザー），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
581	スワンナ	湾天鹅	水色海滩（みじゅいろビーチ），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
587	エモンガ	电飞鼠	闪闪发光的土地（ぴかぴかランド），变色龙集市（カクレオンのバザー），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）

编号	日文名	中文名	收服地点
590	タマゲタケ	投球菇	藤藤公园（つたつたパーク），荒芜之谷（荒れ果て谷），森林横穴（林の横穴），山间小道（山あいの小道），色彩之森（シキサイの森），凉风草原（スズカゼ草原），恸哭之谷（ドゥコクの谷），诱惑回路（ゆうわくの戻り道），地图上没有的路2（地图に无い道）
591	モロバレル	球桶菇	藤藤公园（つたつたパーク），黄色峡谷（イエローキャニオン），凋零草原（カレカレ草原），北风的岸边（北风の岸边），地图上没有的路2（地图に无い道）
595	バチュル	小电蛛	金币之森（ポケの森），闪闪发光的土地（ぴかぴかランド），石之洞窟（石の洞窟），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
596	デンチュラ	电狼蛛	闪闪发光的土地（ぴかぴかランド），火焰沙漠（カエン砂漠），青色迷路（シアンの迷い道），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
599	ギアル	钢齿轮	技能宝藏（スキルトレジャー），凹凸山（でこぼこ山），石之洞窟（石の洞窟），阳炎沙漠（カエン砂漠），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
600	ギギアル	三齿轮	荒芜之谷（荒れ果て谷），赤土大地（赤土の大地），火焰沙漠（カエン砂漠），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
601	ギギギアル	复合齿轮	金币之森（ポケの森），冰河宫殿 西之塔（グレッシャーパレス 西の塔），冰河宫殿 大结晶之塔（グレッシャーパレス 大结晶の塔），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
607	ヒトモシ	烛灯鬼	技能宝藏（スキルトレジャー），荒芜之谷（荒れ果て谷），森林横穴（林の横穴），山间小道（山あいの小道），色彩之森（シキサイの森），凉风草原（スズカゼ草原），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
608	ランプラー	油灯鬼	青色迷路（シアンの迷い道），冰河宫殿 东之塔（グレッシャーパレス 东の塔），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
609	シャンデラ	吊灯鬼	凉风草原（スズカゼ草原），大冰河（大冰河），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
610	キバゴ	牙龙宝宝	牙龙宝宝岩石（キバキバロック），地图上没有的路3（地图に无い道）
611	オノンド	剑牙龙	地图上没有的路3（地图に无い道）
612	オノノクス	戟牙龙	地图上没有的路3（地图に无い道）
613	クマシュン	雪熊宝宝	闪闪发光的土地（ぴかぴかランド），大冰河（大冰河），冰之地下道（冰の地下道），赤土大地（赤土の大地），东之草原（东のサバンナ），细语树丛（ささやきの木立），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
614	ツンベアー	冰须熊	闪闪发光的土地（ぴかぴかランド），青色迷路（シアンの迷い道），冰河宫殿 东之塔（グレッシャーパレス 东の塔），冰河宫殿 西之塔（グレッシャーパレス 西の塔），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
615	フリージオ	弗里基奥	闪闪发光的土地（ぴかぴかランド），冰河宫殿 东之塔（グレッシャーパレス 东の塔），地图上没有的路1（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
619	コジョフー	功夫鼬	藤藤公园（つたつたパーク），修行之山（修行の山），恸哭之谷（ドゥコクの谷），诱惑回路（ゆうわくの戻り道），地下水脉裂缝（地脉のはざま），大冰河（大冰河），赤土大地（赤土の大地），东之草原（东のサバンナ），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
620	コジョンド	大师鼬	藤藤公园（つたつたパーク），修行之山（修行の山），冰河宫殿 西之塔（グレッシャーパレス 西の塔），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
621	クリムガン	赫飞龙	牙龙宝宝岩石（キバキバロック），暗夜之森（暗夜の森），晓之山岳（あかつきの山岳），细语树丛（ささやきの木立），冻结之柱（冻える柱），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
622	ゴビット	鬼护卫	火焰沙漠（カエン砂漠），青色迷路（シアンの迷い道），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
623	ゴルーグ	鬼重甲	金币之森（ポケの森），冰河宫殿 西之塔（グレッシャーパレス 西の塔），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
624	コマタナ	手刀兵士	水色海滩（みじゅいろビーチ），牙龙宝宝岩石（キバキバロック），冰河宫殿（グレッシャーパレス），盖诺维雅近道（ゲノウエア间道），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
625	キリキザン	手刀超人	金币之森（ポケの森），水色海滩（みじゅいろビーチ），冰河宫殿 大结晶之塔（グレッシャーパレス 大结晶の塔），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
627	ワシボン	毛头战鹰	水色海滩（みじゅいろビーチ），变色龙集市（カクレオンのバザー），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
628	ウォーグル	豪武战鹰	水色海滩（みじゅいろビーチ），色彩之森（シキサイの森），地下水脉裂缝（地脉のはざま），大冰河（大冰河），地图上没有的路2（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
629	バルチャイ	蛋壳秃鹫	水色海滩（みじゅいろビーチ），牙龙宝宝岩石（キバキバロック），荒芜之谷（荒れ果て谷），森林横穴（林の横穴），山间小道（山あいの小道），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
630	バルジーナ	勇武秃鹫	冰河宫殿 东之塔（グレッシャーパレス 东の塔），冰河宫殿 西之塔（グレッシャーパレス 西の塔），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
633	モノズ	小角龙	水色海滩（みじゅいろビーチ），技能宝藏（スキルトレジャー），牙龙宝宝岩石（キバキバロック），盖诺维雅近道（ゲノウエア间道），暗夜之森（暗夜の森），晓之山岳（あかつきの山岳），细语树丛（ささやきの木立），冻结之柱（冻える柱），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
634	ジヘッド	双头龙	冰河宫殿 大结晶之塔（グレッシャーパレス 大结晶の塔），地图上没有的路3（地图に无い道），黄金之间深处1（黄金の间 深部）
635	サザンドラ	三颜龙	黄金之间深处1（黄金の间 深部），黄金之间深处2（黄金の间 深部）
636	メラルバ	火毛虫	风穴之丘（风穴の丘），火焰沙漠（カエン砂漠）
637	ウルガモス	烈火蛾	冰河宫殿 东之塔（グレッシャーパレス 东の塔），冰河宫殿 西之塔（グレッシャーパレス 西の塔）
638	コバルオン	科巴鲁昂	任务板出随机刷出挑战状，到相应迷宫打败后加入
639	テラキオン	特拉奇昂	任务板出随机刷出挑战状，到相应迷宫打败后加入
640	ビリジオン	比里基昂	一周目剧情加入
641	トルネロス	托尔涅罗斯	黄金之间深处2（黄金の间 深部）
642	ボルトロス	波尔托罗斯	黄金之间深处1（黄金の间 深部）
645	ランドロス	拉恩德伦斯	凉风草原（スズカゼ草原）8F（二周目）
647	ケルディオ	凯路迪欧	二周目剧情加入
648	メロエッタ	梅萝爱塔	口袋乐园开设音乐乐园后，在播放着音乐的状况下对话加入

3DS下载游戏图鉴





在任天堂e商店中，为玩家们提供了4类游戏：1.3DS下载游戏；2.“3D经典系列”下载游戏；3.DSi ware下载游戏；4.Virtual Console，即GB和GBC等模拟器游戏。“掌机e时代”将以前两类游戏为主，以图鉴的形式为玩家们展示和介绍3DS专用的下载游戏。本栏目收录了2012年9月至2012年12月发售的日、美版3DS下载游戏共52款，每款下载游戏都有小编的推荐度打分，以C、B、A、S逐级提升，希望能为还在犹豫和选择的玩家们提供参考。



饥饿的汉堡

ハングリーバーガー

推荐度 C	Arc System Works	ACT	2012年9月5日	日版
	1人	400日元	全年龄	无对应周边





在某个汉堡店，众多饥肠辘辘的顾客正前来点单，其中还有人自称是大胃王。玩家要做的就是根据顾客的要求筛选食材，并将这些食材小心地堆叠成一个特大汉堡送到顾客的桌上。游戏玩法十分简单，用左右键控制碟的位置，以接住飞过来的食材，不同的素材，其高速、可堆积程度以及满腹度都有所不同，玩家要制作出满足顾客需要的巨大汉堡。系统会对食材进行物理演算处理，堆叠的时候要尽量平稳，一旦无法掌握平衡，汉堡就有可能会散架。在各模式达成一定条件，玩家还能获得相应的徽章作为纪念品，集齐所有徽章也是游戏中的一大挑战。



节奏猎人 和声骑士

リズムハンター ハーモナイト

推荐度 S	Nintendo	MUG	2012年9月5日	日版
	1人	1800日元	全年龄	无对应周边





一款融合了节奏音乐和横版动作过关类型的游戏，玩家需操作拿着音符武器的主角，根据节奏来进行攻击、跳跃等动作。击打不同敌人、敲击背景上的乐器以及吃道具等都会出现不同的音色，从而在横版动作冒险中演绎出动听的曲子，由于关卡中有多路线，因此还能尝试将同一关卡演奏出不同音色。游戏中除了常规的横版关卡外，也有非常重视奏操作的BOSS战。除了主角，还有两个配角在关卡中穿插。游戏中能开启5首《口袋妖怪》的曲目，而在二周目，将各关卡达成金花评价还能开启双倍速模式，更可解锁难度更高的、需要背版和快速反应的隐藏关卡。



气球泡泡 混合版

Balloon Pop Remix

推荐度 B	UFO	PUZ	2012年9月6日	美版
	1人	7.99美元	全年龄	无对应周边





诞生于Wii平台的“《气球泡泡》系列”在3DS上得以延续，作为本平台的第二作，本作融合了系列的经典玩法，并将其发扬光大。使用一支触控笔就可以完成全部操作，玩家将下屏幕的气球划破后，下面的气球会上浮占据破损的位置，如果形成同种颜色的连锁就能达成快速消除。除了这种最基本的消除类玩法外，还有在杂乱飞舞的气球群中挑出或戳破指定颜色、设法用连锁清除夹杂在气球间的炸弹等新颖玩法。故事模式包含100个以上的关卡，此外还有无限模式、丰富的迷你游戏等，上屏幕手绘风格的角色和场景也非常具有卡通气息。



回转寿司方块

クルりんスッシー

推荐度 C	Arc System Works	PUZ	2012年9月12日	日版
	1人	400日元	全年龄	无对应周边





在寿司湖出生的主角在父亲的劝说下加入了一家寿司店学习，店长是一个重视营业额的机器人，店内则有许多喜好不同的客人……本作是一款以寿司为主题的方块消除游戏，在下屏幕会罗列着各种各样的寿司，三个及以上相同的寿司排列在一起就会被端给客人（消除），寿司合其喜好的话就能赢得两倍的金钱，合理利用才能够创造更多营业额。玩家贩卖寿司金钱的多少能够决定等级的提升，可从新人寿司厨师不断向专业的店长前进。游戏分为故事模式和自由模式，在故事模式中玩家需要不断挑战各项任务，而自由模式则需要在限定的时间内制作更多的寿司。



简单下载系列 Vol.5 THE 诅咒的废弃医院 被封闭的无脸少女

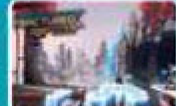
SIMPLE DLシリーズ Vol.5 THE 咒いの废病院～闭じ込められた颜のない少女～

推荐度				
B	Arc System Works	AVG	2012年9月12日	日版
	1人	500日元	15岁以上	无对应周边





主人公醒来后发现自己处在一所废旧的医院，此时一个少女出现说：“这里没有出口。”而最恐怖的是这个少女没有脸……本作和系列之前的作品有所不同，是一款恐怖主题的密室脱出类游戏。舞台是废旧的医院，昏暗的环境、血腥的装饰营造出十足的恐怖氛围。玩家需要在医院探索，在奇怪的地方触摸发现种种线索，一边帮女孩找回自己的脸，一边想办法从医院脱出。在医院还有恐怖的护士出没，为游戏增加了难度。利用摄影机拍摄在医院内游荡的人魂，偶尔能够拍到不可见的笔记，也能帮助少女找回自己的脸。



破碎的灵魂

Fractured Soul

推荐度				
A	Endgame Studios	ACT	2012年9月13日	美版
	1人	11.99美元	10岁以上	无对应周边





本作是一款颇具创意的动作游戏，经典的卷轴式关卡分上下屏同时进行。玩家所操纵的角色具有随意穿越不同维度（即3DS的上下屏）的特殊能力，平时游戏时只需注意本体所处的维度，另一维度会以残像显示角色的位置。当玩家在一个维度无路可走或是遭遇致命的机关时，就需要切换维度来继续前进。游戏中共有5大区域、30个关卡，每个区域都有独特的挑战等待着玩家。除了平台动作类的场景外，也有射击型关卡，当然更少不了经典的大魄力BOSS战。过关时的成绩还对应网络排名，可以与其他玩家在排行榜上一较高下。



图形拼词游戏 任天堂俱乐部版

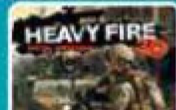
クラブニンテンドーピクロス

推荐度				
B	Nintendo	PUZ	2012年9月13日	日版
	1人	80点俱乐部积分	全年龄	无对应周边





本作较为特殊，并不能直接花钱在e商店购买，惟有用任天堂俱乐部的积分才能够换得下载码。游戏的玩法与之前发售过的两作《图形拼词游戏e》基本相同，玩家要根据横、竖列上的数字提示，判断10×10或15×15的区域里的图案情况，并以■和×号做出标记，数字表示该列有几个■，两个数字间至少相隔一个×，当玩家准确标完整个区域后就会形成一幅特殊的图画。本作的最大特色是出现的图案都以任天堂经典游戏中的素材构成，包括《大金刚》、《塞尔达传说》、《马里奥》、《动物之森》等等，更有两道80×80范围的混合型问题等待挑战。



战火纷飞 特殊任务3D

Heavy Fire: Special Operations 3D

推荐度				
C	Teyon	STG	2012年9月13日	美版
	1人	4.99美元	13岁以上	无对应周边





本作采用了轨道式射击类游戏的传统玩法，利用触摸屏“指哪打哪”的操作简单便捷。开始游戏时有三名角色可选，他们的特性各不相同，玩家则要扮演他们要随队前往中东进行一次特殊的任务，在那里有一个武装组织掀起叛乱并残杀了上百的民众，玩家的目的便是将他们彻底击溃。除了充满异域风情的场景外，关卡中也穿插着紧张刺激的载具战。当玩家顺利完成任务后，军衔就会得到提升。利用过关或破坏场景时得到的额外奖励，玩家可以购入新武器，并对它们进行强化。相比起恐怖分子而言，玩家的火力反倒显得更为强大。



电波人RPG2

电波人间のRPG2

推荐度				
S	Genius Sonority	RPG	2012年9月26日	日版
	1人	1000日元	全年龄	对应邂逅通信





在初代广受好评后，《电波人RPG》的续作也登陆3DS。玩家在有电波的场所，利用3DS的摄像头就可以对漂浮在空中的电波人进行捕捉，读取QR码也能获得其他玩家的电波人。不同的电波人根据服装颜色具有不同的属性抗性，而头部的天线形状则决定其所持有的特技。率领电波人在迷宫中探索是游戏的主体内容，而接近于《DQ》的战斗系统也会让喜爱日式RPG的玩家格外亲切。2代追加了钓鱼和种植的支线要素，前者是赚钱的有效途径，后者种出的果实则能提升电波人的能力。游戏支持继承前作存档，收集到的电波人都能带到新作中继续培养。



鹰狩王

鹰狩王

推荐度				
C	Arc System Works	STG	2012年10月3日	日版
	1～2人	700日元	全年龄	无对应周边





本作是一款以狩猎大自然中优雅飞翔的鸟类为主题的射击游戏。玩家可以使用弓弩、霰弹枪和狙击枪这3种武器，对老鹰、秃鹫等动物展开狩猎。瞄准时能自由选用3DS的滑杆、陀螺仪或触控式操作，能够满足不同习惯玩家的需求。相比前作《鹿狩王》，本作新增的动物以鸟类为主，熊、兔子等动物也会出现。游戏设有挑战高分的速成模式；达成特定条件如“一击捕获”、“形成连击”等才能过关的任务模式；支持双人联机，同场竞技比拼分数的生存模式。其中还设定了各种称号，玩家快来以“鹰狩王”为目标努力吧。



洞窟物语

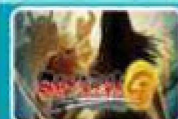
Cave Story

推荐度	Nicalis	ACT	2012年10月4日	美版
A	1人	9.99美元	10岁以上	无对应周边





在重制版的《洞窟物语3D》受到欧美玩家的一致好评后，其原版也登陆到任天堂e商店。这款由天谷大辅一人耗时5年、独立制作的游戏，画面虽然简单，但内容却极为丰富。剧情以落入洞中、暂时失忆的主人公的冒险展开。洞窟中的可探索区域非常广阔，玩家能够从中发现大量隐藏着的强化道具。主角的武器种类也相当丰富，机枪、导弹、剑等威力各不相同，适当选择才能在BOSS战中事半功倍。游戏采用了多结局的设定，满足特定条件后才能进入真结局，进而查明主角的身分和事件的真相。不过此移植版并没有追加什么新要素。



武士G

Samurai G

推荐度	UFO	ACT	2012年10月4日	美版
C	1人	1.99美元	13岁以上	无对应周边





跟年初的《武士刀命运》一样，本作也是欧美小组制作的日本风格横版ACT。相传天狗金币中蕴含着神秘的力量，玩家所扮演的武士Tetsuo需要尽可能多地收集天狗金币，以免其落入邪恶领主Fuma的囊中——标题中的“G”指的正是金币。游戏是强制卷轴的，角色会自动向右移动，沿途中除了大量的金币外，也有各种障碍物以及忍者、骑马武士、刺客等不同的敌人，需要玩家逐一击倒。当收集金币达到100枚后，主角就会变身进入全身闪耀着金光的黄金模式，此状态下他的各项能力都会大幅强化。游戏还设有内置的成就系统供玩家挑战。



疾风兔丸 恩惠之珠与封魔之印

疾风のうさぎ丸 恵みの珠と封魔の印

推荐度	Arc System Works	ACT	2012年10月10日	日版
B	1人	500日元	全年龄	无对应周边





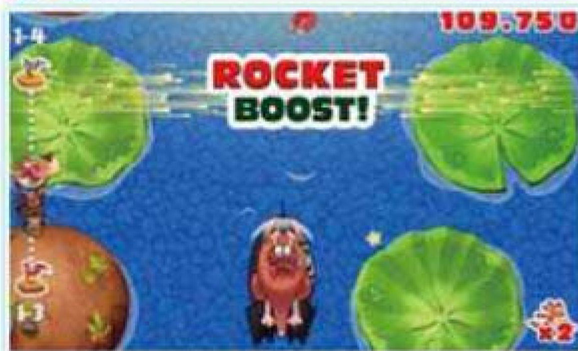
本作是一款操作主人公兔丸从怪物手中救出村民，并将村民引导到兔地藏处的动作益智游戏。故事讲的是云游各地的兔丸来到某个村子时发现村子内里一个人都没有，这时一个发光的小兔子从天而降，小兔子自称丰收姬，她告诉兔丸由于村子受到怪物的袭击，村民全部都被掳走了，受丰收姬所托，兔丸踏上了拯救村民的冒险。游戏在动作游戏的基础上融入了益智游戏要素，每个关卡都有怪物设置的机关和陷阱阻挠兔丸前进，玩家需利用各种道具、岩石、气流，甚至是怪物的力量来克服它们。

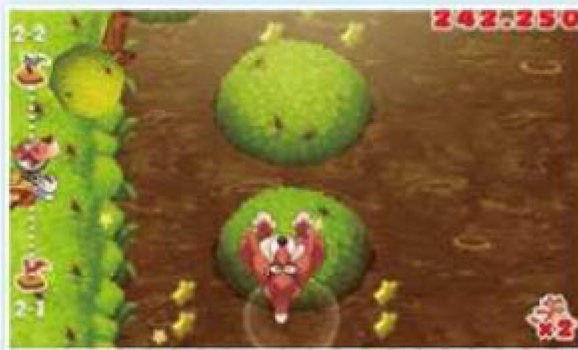


疯狂袋鼠

Crazy Kangaroo

推荐度	Gamelion	ACT	2012年10月11日	美版
C	1人	3.99美元	全年龄	无对应周边





游戏的主角——袋鼠Meet Barney被偷猎者抓走，在运输途中囚禁他的木箱从飞机上意外地掉落了下来，不过袋鼠的厄运并没有就此结束，因为周围除了鳄鱼等凶猛的动物外，还有土著人对其虎视眈眈，想尽一切办法逃回家便是本作的主题。游戏采用俯视视角，玩家主要控制袋鼠的跳跃，凭此来越过障碍和收集金币。下屏幕会显示3个挑战任务，除了“累计跳跃600米”、“收集5个超级星星”等常规条件外，也有“落入深渊”等恶搞向的任务。达成任务后便能得到金币奖励，而金币可以用于购买各种强化能力，辅助过关。



闪亮快照3D

Sparkle Snapshots 3D

推荐度	Nintendo	ETC	2012年10月18日	美版
C	1人	5.99美元	全年龄	无对应周边





这其实就是一款类似大头贴功能的应用软件，当然所包含的背景、相框、装饰、特效等要比3DS的自带照相功能丰富得多。软件中的镜头设置简单易上手，借助3DS的外置或内置摄像头拍摄完成后，玩家可以用触控笔在上面随意撰写、涂鸦。此外，软件还提供了大量的装饰品，贴纸、丝带、卡通形象等等，而且不少都带有3D效果。通过本地联机功能就可以直接将照片传给身边的朋友，用软件还可以把照片上传到网络上，轻松便能与其他人分享。联网后登录游戏的在线商店，更能购买到专门的如马里奥主题的装饰道具。



轻松高尔夫3D

おきらくゴルフ3D

推荐度	Arc System Works	SPG	2012年10月24日	日版
B	1～2人	500日元	全年龄	无对应周边



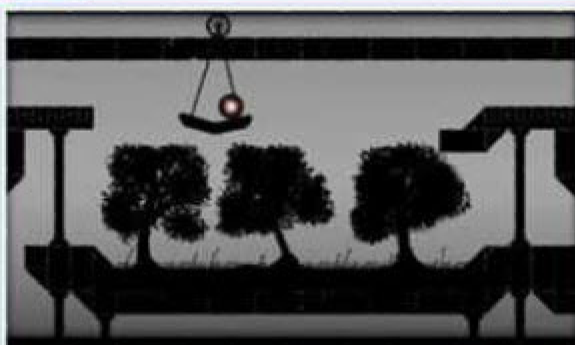


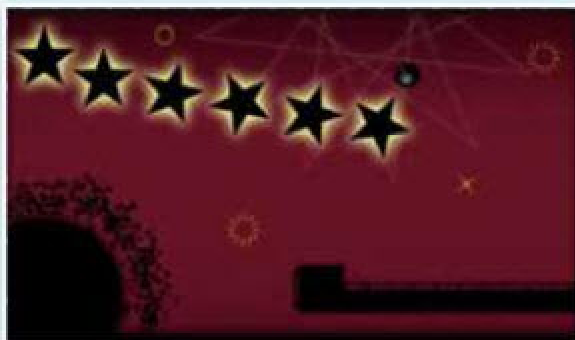
本作是“《轻松》系列”的高尔夫球游戏，和系列其他作品一样有着易上手和爽快的特点，谁都可以充分享受高尔夫球的乐趣。登场角色依然是系列玩家所熟悉的轻松一家子，他们每个人在能力和技术上都有着自己的特色，玩家可操作他们从初级场地开始，逐步制霸各种各样的场地。模式方面，除了有供一人游戏的单人模式以及可以和朋友一起游戏的对战模式、比赛模式外，还有比看谁开球距离开得远的开球竞赛，比果岭停球精度的挥杆竞赛，比球入洞次数的推杆竞赛，玩法非常丰富。

夜空

NightSky

推荐度 A	Nicalis	PUZ	2012年10月25日	美版
	1人	9.99美元	全年龄	无对应周边





这又是一款看似画面简陋，实则饱含创意的作品。以动作解谜为主体玩法的本作中，世界破损成了许许多多不同的区域，玩家要做的是控制一个球体设法到达终点。游戏中并没有敌人或BOSS，不含任何暴力元素。系统的亮点在于其出色的物理引擎，重力、惯性等可以真实地在游戏的世界中感受到。以黑色为主色调的画面展现出夜空的优雅意境，配合着舒缓悠扬的音乐，很有小清新的风格。简单的场景充满了解谜元素，并不是简单粗暴就能过关，而对于自诩核心的玩家，本作同样设置了超高难度的大师模式供高手挑战。



超高层建造计划 建筑工队

超高层建造计画 ビルディンガー

推荐度 B	G-STYLE	PUZ	2012年10月31日	日版
	1人	600日元	全年龄	无对应周边





本作是一款将空中掉下来的东西摞在一起并保持平衡，然后将它们不断堆高的益智游戏。虽然此类游戏已经有不少，不过简单的游戏规则、100种以上的物体、50种以上的关卡、各种各样的机关以及个性丰富的登场人物等要素，可以让玩家体验到和同类游戏不一样的感觉。作为游戏主模式的是叫作“超高层建造计划”的故事模式，通过不断完成关卡，最终玩家可解明“超高层建造计划”的真相。除了主模式外游戏还有一个资料室，在这里可以确认主模式的成绩以及玩家的等级称号等，并且还能阅览登场角色的资料以及试听他们的语音。



拉与落

引ク落ッ

推荐度 A	Nintendo	PUZ	2012年10月31日	日版
	1人	700日元	全年龄	无对应周边





本作是解谜类动作游戏《拉与推》的续作，通过简单的积木推拉和重力系统组合出多变的关卡，极富挑战性。某一天，主人公邂逅了乘坐小鸟气球的可爱女生，然而意外的事故却导致牵引气球的鸟儿四散飞离，它们分布于各个关卡中。通过对积木的推拉摆放，在利用主人公那不太灵活的跳跃到达顶端，将这些小鸟物归原主是主人公义不容辞的责任。游戏共有100个普通关和40个隐藏关构成，中后期的关卡不仅增加了漂浮积木、传送门、传统通道、运动按钮等机关外，还将任天堂其他游戏中的著名角色（如《马里奥》中的食人花、圆背刺猬等）当做构成关卡的要素。



四个小矮人

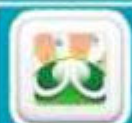
2 Fast 4 Gnomz

推荐度 B	QubicGames	ACT	2012年11月1日	美版
	1人	4.99美元	全年龄	无对应周边





本作是一款横版ACT，曾在Wii平台作为下载游戏登场，与知名的“《索尼克》系列”一样非常强调速度。玩家控制的是4名勇敢的小矮人，他们的能力各不相同，比如有人可以利用帽子上的尖角冲破障碍、有人可以在空中滑翔、有人甚至能够让时光倒流。按住十字键的某一个方向便可进行切换，合理利用它们的特性并适时换人是过关的关键。游戏的画风和剧情都非常恶搞，最终目的是为国王带回大量的袜子并救出公主。不过关卡的难度并不低，相当硬派，游戏相比Wii版做出了不少调整，操作更加精确，在前40关获得高评价后还能解锁隐藏的噩梦关卡。



噗哟噗哟 迷你版

ぷよぷよ！！ミニバージョン

推荐度 B	SEGA	PUZ	2012年11月7日	日版
	1人	300日元	全年龄	无对应周边





本作是日本国民益智游戏《噗哟噗哟》的精简版，玩家可以用较低的花费体验系列中的几个经典模式。游戏登场角色有阿露露、阿米蒂、苹果和拉芙娜四位，玩家可从中选择一位用“噗哟噗哟”、“噗哟噗哟通”、“噗哟噗哟狂热”、“配对噗哟噗哟”四个规则和电脑进行对战，其中配对噗哟噗哟是本作的新规则，可以和电脑组队与另外两个电脑控制角色对战。另外作为主人公的苹果还有8话的故事模式。当把四种规则都玩过后，按十字键的上还可选择练习模式，在这里熟悉游戏的规则以练习连锁。



强尼快枪

Johnny Hotshot

推荐度 C	UFO	ACT	2012年11月8日	美版
	1人	5.99美元	10岁以上	无对应周边





与先前登陆e商店的《强尼功夫》不同，本作是一款动作射击游戏，从音乐到场景都充满了浓浓的西部风格。玩家要控制强尼警长伸张正义，将小镇从恶势力的手中解放出来。游戏中不但有第一人称的射击关卡，也有横版和斜45°角的动作关卡。在射击关卡中要做的就是瞄准并击倒恶人，当然得注意不能无伤无辜群众；横版关卡则需骑马奔驰，躲避BOSS攻击的同时适时反击；斜45°关卡中需根据屏幕下方的QTE提示连打按键，成功后便能扔出绳圈将恶人绳之以法。游戏中设置了成就系统，还有不少通缉犯等待玩家的挑战。



着装游戏 可爱女巫

Dress To Play: Cute Witches!

推荐度	EnjoyUp Games	ACT	2012年11月8日	美版
C	1人	3.99美元	全年龄	无对应周边





游戏主要分为两个模式——玩家能够创造一个可爱的女巫，并对她进行装扮，从发型、发色、瞳色到衣服、袜子、鞋子等，都可以自由改变，可更换的道具也极为丰富；着装完毕后就可以让女巫骑在扫帚上展开冒险，在横版的飞行关卡中进行挑战。装扮模式中做出的变换会即时反应在飞行关卡中，反之，在通过飞行关卡后能够获得更多的装扮道具，游戏还设置了50种挑战，顺利达成的话能够解锁特殊道具，两个模式可谓相辅相成。游戏的风格清新可爱，难度并不高，服装中也不乏学生装、和服、女仆装、兔耳朵这样的宅向装扮。



简单下载系列 Vol.6 THE 密室逃脱 游戏天国小熊游艺中心篇

SIMPLE DLシリーズ Vol.6 THE 密室からの脱出 ～遊びの天国クマドナルボウル篇～

推荐度	Arc System Works	AVG	2012年11月14日	日版
B	1人	500日元	全年龄	无对应周边





“《密室逃脱》系列”的最新作，舞台从快餐店、学校、豪华宅邸再到这一次的小熊游艺中心篇。和前作走恐怖路线的尝试不同，本作回归简单清新的密室脱出。身为工作人员的主人公却被锁在游艺中心内，需要在地图上不断探索，点击奇怪的地方，发现线索从而突破层层密室。游戏需要活用3DS的各项机能，包括吹气、触摸等等。便利的笔记本模式可以在探索过程中随时记录下谜题和线索，方便玩家记忆。另外游戏难度从初学者到专家分为不同等级，玩家可以根据自己的实际情况进行调节，方便攻略。



解放少女

解放少女

推荐度	Level-5	STG	2012年11月14日	日版
S	1人	800日元	全年龄	无对应周边





《联合01》的4款游戏拆分到e商店单卖，本作由知名制作人须田刚一打造。玩家操纵继承父职、成为总统的大空翔子，驾驶解放机“神威”展开战斗。利用简单的触控操作就能够进行瞄准、射击，导弹和激光两种武器的性能各异，前者在面对敌群时能够进行多重锁定，后者则是针对弱点进行持续打击的有力武器。只有5关的流程较短，不过每关都有3个支线任务，“绿化率”的设定也影响到通关时的评价。游戏中还设置了30个类似成就的称号等待挑战，顺利达成后可以解锁一些设定资料。此外，过场时的动画制作也十分精良。

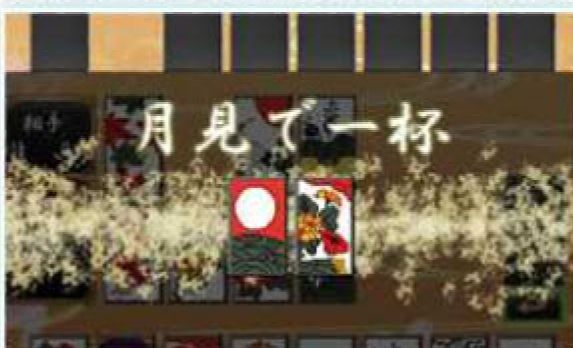


每度 花札

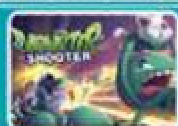
每度 花札

推荐度	Arc System Works	TAB	2012年11月14日	日版
B	1人	500日元	全年龄	无对应周边





日本特有的纸牌类游戏登陆3DS，本作收录了花札游戏中高人气的“来来”和“凑花色”两种，游戏规则是收集相同月份的手牌与场牌，以收集的花札役面决出胜负，每经过一个月（一回合）结算一次点数，最后算出12个月的总分，因《樱大战》、《夏日大作战》等ACG作品迷上花札的玩家均可借助它入门。玩家可自由选择触控笔或按键的操作方式。游戏分为3个难度，可在游戏过程中随时查看花札中的各个役面，让花札入门者和上级玩家都能轻松享受花札乐趣。当凑成了特定的役面时，还会有特殊的演出画面，得分越高的役面其画面效果越华丽，令对战白热化。



怪物射手

Monster Shooter

推荐度	Gamelion	STG	2012年11月15日	美版
C	1人	6.99美元	13岁以上	无对应周边





一款移植自手机平台的俯视视角射击游戏，主角为了救出自己的宠物，而冲入各个星球与众多外星人展开恶战。游戏中设置了种类繁多的武器，包括霰弹枪、等离子来复枪、电击枪、火焰喷射器、火箭筒，甚至还有核武器！利用得到的金钱能在商店购置或升级武器，进一步强化自己的火力，战斗场面也异常火爆。下屏幕可以用于快速切换武器，或是使用地雷、手榴弹、护盾、医疗包等辅助型装备。游戏的故事模式横跨3大星球，关卡数超过60个，除此之外玩家也可以在敌人数量更多、难度更高的生存模式中自我挑战。



俺是出租武器的

レンタル武器屋deオマッセ

推荐度	Level-5	SLG	2012年11月21日	日版
A	1人	800日元	全年龄	无对应周边





同样是《联合01》的游戏之一，由搞笑艺人负责，整体风格轻松欢乐，玩法简单但耐玩度非常高。玩家的身分是武器店学徒，面对魔王的降临，并不能自己冲锋陷阵，而是要通过千锤百炼，打造出各式的武器提供给勇者们进行冒险。武器打造时的玩法类似节奏游戏，根据音乐中的节拍准确敲击就能够提升武器的数值。勇者持武器完成任务并顺利返回时，就会带来素材报酬，武器也会累积一定的经验值。利用触摸屏对武器进行打磨就能将经验值转化为实际的数值提升，而高级的素材则是打造更强力武器时不可或缺的原料。



3D麻将
3D MahJongg

推荐度	Joindots	PUZ	2012年11月22日	美版
C	1人	4.99美元	全年龄	无对应周边





虽然名为“麻将”，但游戏的实际玩法是简单易懂的“连连看”——找到相同图案的便能进行消除。麻将只是游戏6种主题中的一种，其他还有扑克牌、农场、海洋甚至公主、丧尸的特殊主题。利用触摸操作就能快速地找寻配对，并点击予以消除，上屏幕则是对应裸眼3D显示的场景。冒险模式包含200个以上的关卡，顺利通过便能把主题图案、背景等要素逐一解锁。在自由模式中可以由玩家自行定制关卡、选择牌面图案、场景以及玩法等。游戏中除了经典的规则外，还对应名为“Rivers”的全新玩法，供玩家随意切换挑战。



女家庭教师 与伊都香老师在密室中的话可能会……
女家庭教師 伊都香先生と密室にいたら〇〇しちゃうかもしれない。

推荐度	D3 Publisher	AVG	2012年11月28日	日版
C	1人	800日元	17岁以上	无对应周边





本作是3DS上《与女孩子在密室中的话可能会……》的番外篇作品，是一款融合了脱出、恋爱以及擦边球的冒险游戏。主人公是一名不擅长和女生交谈的中学生，然而他在妄想世界中却是大受欢迎的学校英雄，在兴奋的时候还可以使用超能力。一天他与自己憧憬已久的美女家庭教师——伊都香被单独困在一个密室空间，玩家要利用中学生对伊都香老师的妄想力以及超能力摆脱困境。逃离密室的方法，是利用3DS下屏幕的虚拟键盘输入发现物品的名称，如果输入特定的文字信息，还可以触发各种事件，部分还有可能提高与伊都香的好感度。



真红圣骸布
クリムゾンシュラウド

推荐度	Level-5	RPG	2012年11月28日	日版
B	1人	800日元	12岁以上	无对应周边





《联合01》4款游戏中的RPG，由大名鼎鼎的松野泰已打造。本作剑走偏锋地采用了复古风格，角色形象的下方有底座、犹如棋子一般，剧情描述时则如音响小说般，在静态的图片上辅以大段的文字。属性是战斗系统的核心之一，敌我的招式带有不同的属性，根据一定的规律使用属性技可以形成连锁，令伤害值进一步提升。骰子则是另一大元素，战斗中能投掷追加骰子，可以根据点数令招式在命中率和伤害值方面都有所提高，甚至还能决定技能的命中与否。流程分为4个章节，二周目时还会追加新的探索区域，结局也有所不同。



RecoChoku
レコチョク

推荐度	Recochoku	ETC	2012年12月3日	日版
B	1人	免费	全年龄	对应无意识通信





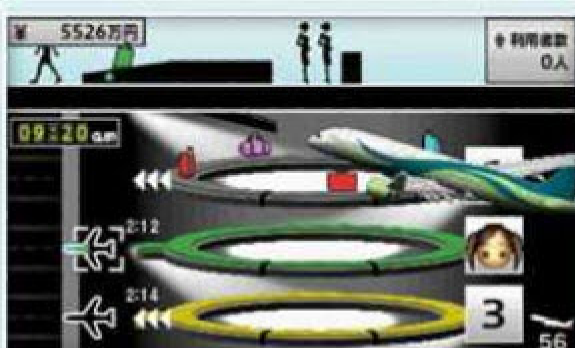
本作并非游戏，而是一款提供音乐下载的应用软件，软件本体免费，单独下载歌曲每首需要150~250日元。歌曲包括最新J-POP、摇滚、西洋乐、HIP-HOP、古典、爵士等多种风格，并提供按新旧顺序、人气排名、自定义搜索、厂商推荐等检索方式，总曲数多达100万首，玩家可在界面下将最多20首下载好的歌曲追加到“最喜欢的歌曲”文件夹。另外软件采用跨平台付费，在3DS上购买的曲目可直接在iOS、PC、安卓等版本的同软件中免费追加下载。软件还附带向朋友推荐歌曲的功能，在推荐歌曲时附上简短的留言，朋友就能试听并购买该曲目。



机场管理人
Aero Porter

推荐度	Level-5	SLG	2012年12月5日	日版
C	1人	800日元	全年龄	对应邂逅通信





《联合01》中由斋藤由多加开发的游戏，玩家作为机场管理人，主要负责行李的装配环节。机场中有多达7条轨道，玩家要做的是根据颜色把上面的行李传送到指定的飞机上，过程中还需要考虑能源的分配，对燃料进行补充。随着游戏的进行，超级吊臂、拦截装置等装备会逐渐开启，为玩家的操作带来便利。在机场的日常生活中还穿插有不少事件，诸如总统出行甚至是携带炸弹的恐怖分子等，玩家必须优先完成这些突发事件。在游戏过程中能够得到各种飞机，玩家可以对它们进行任意的涂装设计，并利用邂逅通信与其他人交换分享。



基地建设3D 东京
AZITO 3D Tokyo

推荐度	Hamster	SLG	2012年12月5日	日版
B	1人	500日元	全年龄	无对应周边





《基地建设3D》是在2011年发售的一款以建设秘密基地为题材的防卫型SLG，而这次在e商店中推出的则是以零售版中没有收录的新地图“东京”为舞台。游戏的玩法和零售版一样，玩家通过设置各种设施来建造秘密基地进而抵御外敌侵略。设施的种类多种多样，包括了作为基地心脏的总司令室、通过贩卖商品获得运作资金的工厂、为基地设施提供电力的动力室，以及配置作战单位的保安室等等。当敌人入侵后，则需要开发机器人、怪兽、英雄去与之对抗，而且在东京版中还有限定的英雄和怪兽登场。



忍魂 真田兽勇士传

忍スピリッツ 真田兽勇士传

推荐度	Tom Create	ACT	2012年12月5日	日版
A	1人	500日元	全年龄	无对应周边





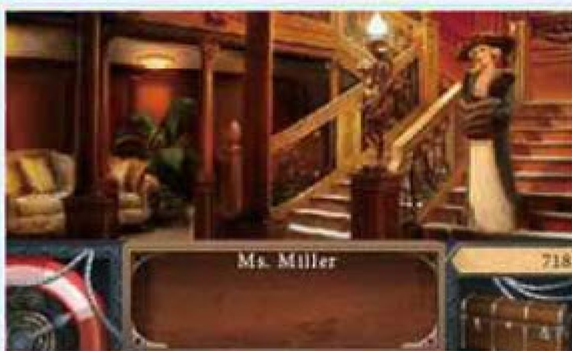
本作是一款极具爽快感的2D横版闯关动作游戏，主人公以日本战国时期“战国第一兵”真田幸村为原型，将其化为可爱的小动物一路过关斩将，而敌人是从四面八方汹涌袭来的忍者军团（当然也都是动物）。简单地连打按键就能进行连击，还可以使用二段跳和忍术等等丰富的动作要素。危机的时刻可以召唤传说中的“真田十勇士”（当然也都是动物），以大规模忍术一扫屏幕内的敌人。关底还有热血沸腾的BOSS战，过关之后还可以对持有的忍术进行强化，保证以完全的状态来面对下一个对手。

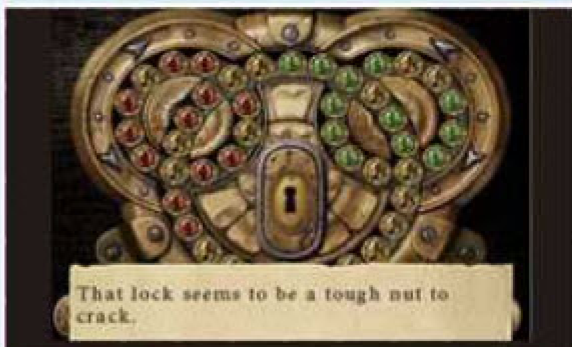


泰坦尼克号谋杀案

Murder on the Titanic

推荐度	Joindots	AVG	2012年12月6日	美版
C	1人	7.99美元	13岁以上	无对应周边





故事发生在著名的豪华游轮“泰坦尼克号”上，但这一次没有浪漫的爱情故事，取而代之的是疑团重重的杀人事件——一位烧炉工人遭到了枪杀。玩家需扮演拉尔森教授的助手，找出案件的真凶。本作中有超过50张精美的静态图片，忠实地再现展现了泰坦尼克号的奢华，而在美丽的场景下则隐藏着众多线索，玩家需通过触控笔细细搜寻，发现蛛丝马迹。此外游戏还设置了数量众多的谜题，风格也各不相同、包括碎片拼图、机关破解等等，顺利完成才能推进剧情，而在6个章节的故事结束时，案件的真相才会浮出水面。



阿力传说

りき传说

推荐度	Arc System Works	ACT	2012年12月12日	日版
A	1人	800日元	12岁以上	无对应周边





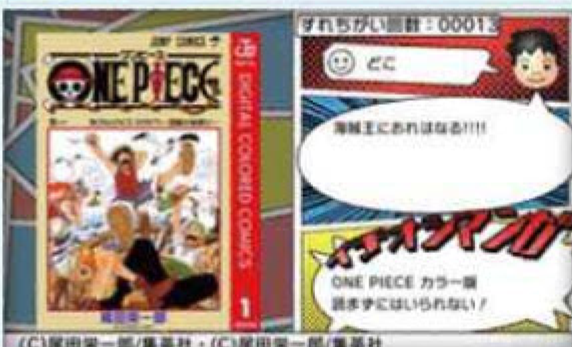
本作是“《热血》系列”之一、《热血硬派 国夫君》的衍生作品，游戏的主人公则是初代就与国夫君一同作战的好战友阿力。剧情讲述阿力的诞生秘史——正义的番长阿力与他的同伴们如何从暴走族“武赦纹渐”手上保护花园高校的故事。游戏玩法和3DS上的复刻作品《热血硬派 国夫君》一样，在广阔的校园与街道上，玩家扮演阿力不断消灭场景中出现的不良分子，游戏过程中通过L、R还可以放大画面，让阿力的战斗更具临场感。除了战斗，玩家还可以前往商店购买物品提升阿力的能力，甚至购买必杀技为之所用。



无处不在的书店

どこでも本屋さん

推荐度	Librica	ETC	2012年12月12日	日版
C	1人	免费	全年龄	对应邂逅通信/对应无意识通信





本软件是一款能够阅读下载电子版书籍的电子书籍服务软件，可将下载的书籍保存在3DS的SD卡带中，随时随地都能轻松地阅读。在阅读过程中，利用下屏能够翻页、以及选择想要细看的部分，而上屏则可以将想要细看的部分进行放大。当然本软件并非只能进行阅读，利用其对应的邂逅通信功能，可以与同样正在使用本软件的玩家进行资料交换，能看到对方喜欢的书籍资料。而对应无意识通信的“周刊”功能则可以定期下载官方放出的一些免费试阅作品，另外还有种种便利小功能可以使用。



勇者斗恶龙X 外出临摹战

ドラゴンクエストX おでかけモシャスde バトル

推荐度	Square Enix	TAB	2012年12月12日	日版
B	1人	600日元	全年龄	无对应周边





这是一款可与Wii版网络游戏《勇者斗恶龙X 觉醒的五大种族》联动的游戏，能用摄像头识别玩家的面部，生成怪物卡片后组成牌组，与野生的怪物们战斗。不同的怪物拥有各自的特技，通过战斗次数的累计，摄像头的“临摹”功能会更加强大，生成出空前强力的怪物卡。登场怪物多达300种以上，用摄像头拍下家人和朋友的面部，比试谁生成的怪物卡最强是游戏的一大乐趣。打穿了特定的关卡，可获得能用于Wii版的幸运券，将该券发动到自己的Wii版《DQX》ID上，便能得到奖励道具，注意一个ID只能对应一台3DS，无法使用多台重复刷取。



锦绣花园

Gardenscapes

推荐度	Joindots	PUZ	2012年12月13日	美版
C	1人	7.99美元	全年龄	无对应周边





《锦绣花园》曾在PC和手机等平台登场，游戏的主角接受祖父的遗产，得到了一座乡村别墅，不过美丽的花园却正在枯萎，而玩家的目的就是令其重新焕发生机。游戏的主体分为两大内容，想要复兴花园就必须筹措资金，主要的渠道则是找寻并变卖房间中堆积的杂物，该模式下需要根据买家的提示，在触摸屏找寻和点击所要求的东西；获得资金后就可以购置喷水池、长椅等装饰物，根据自己的喜好布置花园。游戏过程中还会不时穿插一些支线任务。轻松模式下可以解除时间限制，让玩家享受惬意游戏的乐趣。

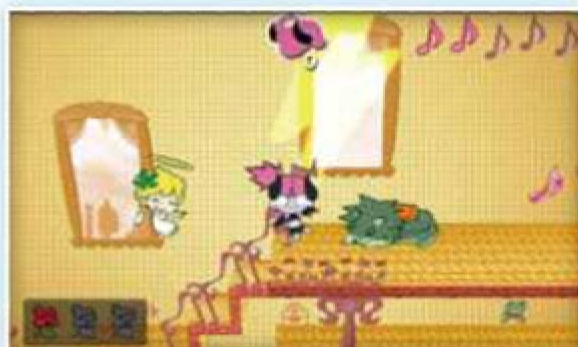


peakvox 莉莉韵律

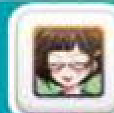
peakvox リリリズム

推荐度	Peakvox	PUZ	2012年12月19日	日版
B	1人	500日元	全年龄	无对应周边





本作是一款融合了节奏和解谜两种类型的新颖游戏。玩法十分简单，游戏中只有两种指令，分别为Turn（转向）以及Move（行走）。玩家要配合音乐的节奏按下下屏幕的两个指令，控制游戏的主人公莉莉不断走上巨塔的高处，到达终点。故事讲述某天魔王为一事情而苦恼，而这事情就是“恋爱”——魔王喜欢上天上的女神，然而要向女神传达爱意可不是一件容易的事情。为了向女神传达爱意，魔王决定让自己的部下莉莉，到达天上向女神献上玫瑰，而到达天空的办法，就是登上连接魔界与天界的巨塔，走上顶端。



逃脱冒险 魔女馆驿

脱出アドベンチャー 魔女の住む館

推荐度	Arc System Works	AVG	2012年12月19日	日版
A	1人	800日元	全年龄	无对应周边





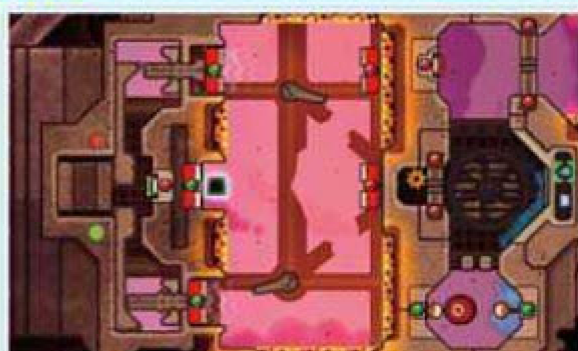
本作是一款集密室脱出和学园AVG为一体的游戏，这是系列的第二作。故事讲述了主人公所在的城市充满各种怪谈，其中之一是在神秘的不归森林的馆驿里住着吃人的魔女，主角就来到这里冒险而被困在馆驿中。游戏在AVG部分会以对话形式推进剧情，密室部分需要在地图内探索找到线索，突破重重封锁逃出生天。在密室探索时可以发动女主角的特殊能力，对精密仪器进行拆除从而发现新的突破口，拆除之后获得的道具可以重新组合也可以直接使用。本作新添了移动部分，为了找到魔女的线索，要在馆驿内移动，根据移动的地点不同得到的情报也有所差别。



旋转飞溅

ぐるっと スプラッシュ！

推荐度	Nintendo	ACT	2012年12月19日	日版
A	1人	1200日元	全年龄	无对应周边





一款完成度较高的动作游戏，玩家要操作水流解谜并打倒敌人，展开一场拯救世界的冒险。活用水的不同状态和重力作用，获得“上善若水”的游戏体验。利用3DS的陀螺仪功能倾斜乃至转动机身，可令水向着斜坡的低处流淌，奔向终点救出彩虹姐妹。除了普通的流动外，还可将所有的水集中在一处，利用重力打开机关或以水压破坏物体。冒险舞台从恐龙栖息的森林到昏暗的洞窟、装置包围的工场等，共计60种以上，随着关卡的推进，水有时会结冻成冰，破坏坚硬物体，封锁敌方行动；有时甚至会升腾到空中化为乌云，向地面发动雷霆一击。



雷电十一人 每一天

イナズマイレブン エブリデイ！！

推荐度	Level-5	ETC	2012年12月20日	日版
B	1人	免费	全年龄	对应邂逅通信





本作虽是免费，但需要参加《雷电十一人》5周年感谢祭的特卖活动，购入任意两款游戏软件后才能够的得到下载码。游戏的主题是与元堂守等角色相伴度过每一天，系列中的知名角色都以Q版形象登场，造型非常可爱，玩家可以任选其一与之共同生活。游戏内的时间对应现实的时间，玩家在不同时段开机就能看到诸如起床洗漱、足球部训练、晚间休息等不同的事件。与游戏角色对话交流、进行游戏或是赠与礼品都能够加深羁绊。利用邂逅通信，可以与其他玩家交换资料、访问他们的房间，并收集其设计的球迷卡。



维克托大逃亡

escapeVektor

推荐度	Nnooo	ACT	2012年12月20日	美版
A	1人	9.99美元	全年龄	无对应周边





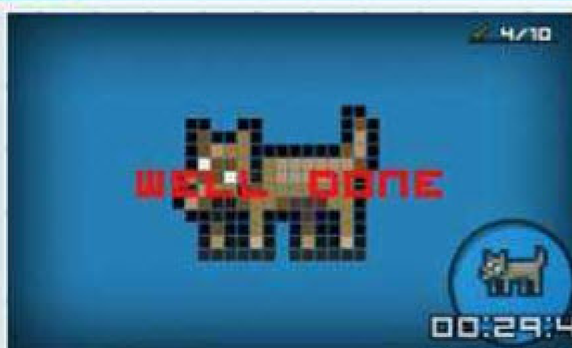
Wii平台曾放出过本作的第一章并大受好评，而此次e商店提供的正是游戏的完整版。主人公维克托醒来后发现自己竟然被困在一个巨大的CPU中，玩家需要助他逃出生天并寻回记忆。本作的画面风格极具个性，简单的图案、线条以及颜色的搭配就构筑起了游戏的独特世界。CPU中有27个分区（即舞台）共150个节点（即关卡），玩家只需将关卡内的线路全部走过一遍，就会出现通往下一个关卡的出口。沿途巡逻的敌人除了设法躲避外，也可以巧妙利用各种机关来击破。系统还会自动记录下玩家的最好成绩，并上传至网络排行榜。

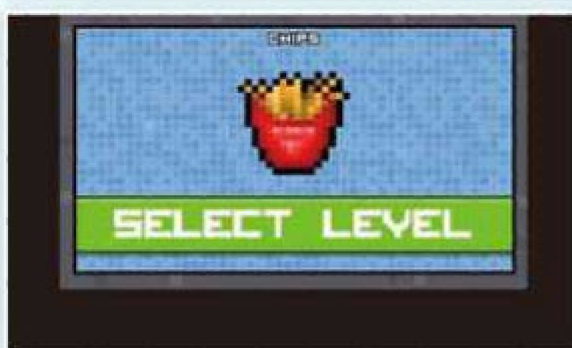


像素3D

PIX3D

推荐度	Gamelion	PUZ	2012年12月20日	美版
B	1人	3.99美元	全年龄	无对应周边





一款以复古像素图为主题的解谜游戏，玩法也非常简单——通过触控笔或方向键转动上屏幕分散的像素，令其组成所要求的图案即可。街机模式就包含多达1000个关卡，并根据食物、房屋、自然等不同主题排列，谜题的整体难度并不高，玩家随时打开便能即刻游玩，以打发零散的时间。在创作模式中，玩家可以自由绘制点阵图案，然后系统便会自动生成属于自己的独创谜题（遗憾的是并没有对应功能将自制谜题与他人分享）。轻松简单的玩法、熟悉的点阵图再配合着伴随于耳的8位电子音乐，很容易勾起老玩家的回忆。



3D太空哈利

3Dスペースハリアー

推荐度	SEGA	STG	2012年12月26日	日版
B	1人	600日元	全年龄	无对应周边





本作是玩家们喜闻乐见的经典名作移植类游戏。《太空哈利》是1985年SEGA的街机作品，玩家要操控超能力战士哈利与龙之大陆上的怪物们展开殊死的战斗。关卡为纵向前进，躲开路上的众多路障机关，消灭侵袭而来的杂兵，最后要面对巨大的BOSS。移植3DS平台后，游戏对应了3D显示，同时根据玩家操控角色上下左右的移动，画面也会随之进行偏移，让玩家在掌机上有全新的体验。另外本作还收录了重现街机框体的怀旧模式，尽最大可能完美重现了街机的体验感。



暴走自行车DX

チャリ走 DX

推荐度	Spicysoft	ACT	2012年12月26日	日版
B	1人	600日元	全年龄	无对应周边





本作是驾驶自行车穿越凹凸小道、山谷，飞跃绝壁的爽快游戏，但它并非一款运动类游戏，而是标准2D强制卷轴跑酷类ACT。游戏分为“World Tour”和“Grand Prix”两个模式，前者是在全世界的各种关卡中向终点进发的标准游戏方式，而后者则是耐力赛，没有终点设置，让玩家挑战自身的极限。关卡中还有特殊的道具，可以达成加速、超级跳跃等效果，而关卡设置中也有巨大龙卷风等机关等着玩家去挑战。另外日本音乐家RAM RIDER也为本作编写了“RAM RIDER Stage”的主题曲和ED曲。



苍翼默示录 克隆幻影

ぶれいぶるー くろーんふぁんたずま

推荐度	Arc System Works	ACT	2012年12月26日	日版
B	1人	800日元	全年龄	无对应周边





那款高人气2D FTG大作《苍翼默示录》的人气角色们，现在化身为可爱的Q版形象来到了3DS平台。游戏主要分为故事模式和挑战模式，故事模式中玩家要操控这些可爱的角色，以极具特点的招式将四面八方来袭的敌人全部打下平台，只要打下规定的数量即可过关。关底还有BOSS战，以及与巨大化的Q版角色进行的大迫力最终战。挑战模式下没有杀敌限制数，玩家要以一条命将敌人各个吹飞击破，不断刷新自己的最高成绩吧。游戏还搭载画廊模式和成就系统，随时随地可以欣赏通关插画，或是挑战成就。



麻将3D 帝王的勇士

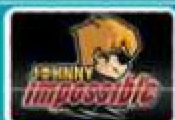
Mahjong 3D — Warriors of the Emperor

推荐度	Treva	PUZ	2012年12月27日	美版
C	1人	9.99美元	全年龄	无对应周边





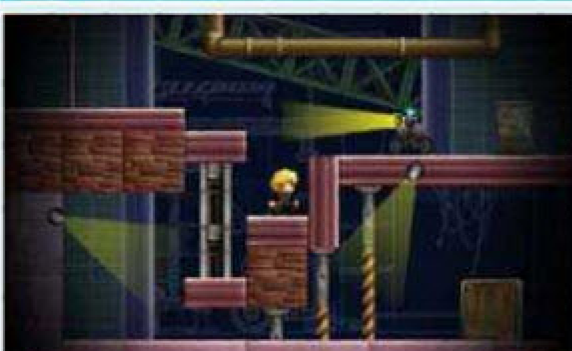
这同样是一款“连连看”式的游戏，不同之处在于引入了时代背景，玩家要扮演秦始皇军队中的一名勇士，随他征战四方、扫平天下。战斗的过程就是玩“连连看”，将画面上的麻将逐层配对、进而消除。征战模式中包含超过80个关卡，期间还穿插着幽默诙谐的剧情；速玩模式则有90个关卡，并可在3种难度间任意选择；玩家也可以在编辑模式中自由创造属于自己的谜题，而编辑素材则会随着其他模式的完成而逐一解锁。游戏的背景和配乐都颇具中国风，这也是本作有别于其他同类作品的亮点之一。



强尼谍中谍

Johnny Impossible

推荐度	UFO	ACT	2012年12月27日	美版
B	1人	5.99美元	全年龄	无对应周边





“《强尼》系列”在3DS上的第三款作品，主角摇身一变成为了神怀绝技的超级特工。系列的大反派——王先生掌握了一个装有强力激光枪的卫星，并试图摧毁整座城市，玩家的任务就是秘密潜入工厂并令他的邪恶计划破产。作为平台类ACT，“潜入”是本作的一大主题，强尼必须在不被警卫发现的情况下逐步深入，一旦触发警报，蜂拥而来的机器人就会将其逮个正着。电影《谍中谍》里出现过的钩绳、吸力手套等特工道具都有在游戏中登场，强尼还有“握力槽”的设定，一直保持悬挂会导致握力槽徐徐减少，清空后就会力尽落下。

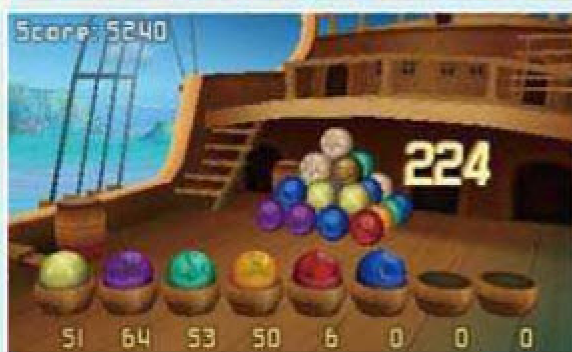


3D游戏合集

3D Game Collection

推荐度	Joindots	ETC	2012年12月20日	美版
C	1人	5.99美元	全年龄	无对应周边





作为一款合集类软件，本作收录了大量的经典小游戏——既有纸牌接龙、同花顺、骰子、跳棋等桌面棋牌类游戏，也有接水管、数独、推箱子、七巧板等解谜类游戏，以及连连看、翻牌配对、大家来找碴、扫雷等人尽皆知的玩法。小游戏的总数多达55种，根据背景的不同分为太空、海洋和花园三大主题，不过与一般游戏的区别也就是上屏幕对应裸眼3D显示，仅此而已。系统对每种游戏的玩法都有详细的讲解，不了解的玩家可以借此熟悉规则。本作还内置了165个奖杯（每种玩法有铜、银、金杯各1个），达成特定条件便能解锁。

3DS游戏最强年鉴

本年鉴收录了2012年9月~2012年12月期间发售的各版本3DS游戏共64款。由于有些游戏发售过不同地区的版本，为避免重复，本年鉴中仅收录该游戏最先发售之版本的信息，而该游戏其他地区版本的发售时间则会在信息栏的“备注”一栏中注明。每个游戏的相关信息中除了该游戏的推荐度外，还包括了画面、音乐、系统和耐玩度四个方面的评价。

年鉴说明

游戏中文译名

游戏原名

推荐度
代表该游戏的推荐程度，满分为10分

依次为：游戏发行厂商、游戏类型、类型关键词、该游戏的地区版本、游戏发售日、游戏人数、游戏售价

该游戏的推荐玩家年龄、对应周边情况、该游戏的其他地区版本发售时间

游戏封面

游戏介绍
根据游戏的重头程度，分别用250左右及520字左右的篇幅来介绍游戏

游戏实际画面

游戏分项评分

FIFA足球13

FIFA Soccer 13

推荐度 7

EA Games	SPG	体育・足球	美版	2012年9月25日	1～2人	39.99美元
全年龄	对应无意识通信			备注：无		

作为全平台出击的重头作品，3DS版《FIFA》的主要特色是下屏幕除了可以显示小地图外，也能利用触摸操作让球员精确地做出传球、射门等动作。游戏拥有500余家俱乐部、超过15000名球员的实名授权，并且支持通过无意识通信更新转会名单和球员数据，在资料的翔实程度上无可匹敌。本作相比前作的变化并不大，除了有常规的联赛和杯赛以外，绿茵传奇模式中可以创建一名球员体验其成长过程；生涯模式能让玩家担任球队经理，从不同的角度带领俱乐部达到巅峰；街头足球模式依旧存在，奔放的5人制足球有截然不同的风格。不过本作仍不支持网络对战。

画面　音乐　系统　耐玩度

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

简写	类型	简写	类型
ACT	动作游戏	PUZ	益智游戏
A・RPG	动作角色扮演游戏	RAC	竞速游戏
AVG	文字冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演游戏
FTG	格斗游戏	SPG	体育游戏
TPS	第三人称视点射击游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

索引

柏青哥天国3D 大海物语2 亚格妮斯·拉姆 职业柏青哥风云录·花 消失的证件

パチパラ3D 大海物語2 With アグネス・ラム ~パチプロ风云录・花 消されたライセンス~

推荐度 4

Irem	PUZ	益智	日版	2012年9月6日	1人	6090日元
15岁以上	对应邂逅通信		备注：无			



本作是在日本大受欢迎的柏青哥的移植之作。让玩家可以在掌上随时随地进行练习，然后外出挑战街机。本作收录了街机的《CRA大海物语2 亚格妮斯·拉姆》，并对大奖率进行了确率调整，在“演出鉴赏”模式下也可以看到正常情况下难得一见的游戏演出。故事模式下收录了《职业柏青哥风云录·花 消失的证件》，职业柏青哥玩家“能登樱”与新人调查警官“加贺梅太郎”两人的故事，围绕着惊人的阴谋不断地纠缠下去……另外和前作一样，游戏中收录了4款Irem古老的名作，值得玩家体验。不过柏青哥类游戏虽然在日本有着稳定的受众群，但是在国内就不一定有人买账了。




画面 ■■□□□ 系统 ■■□□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■□□

失落英雄

ロストヒーローズ

推荐度 7

NBGI	RPG	角色扮演·迷宫探索	日版	2012年9月6日	1人	6280日元
12岁以上	对应邂逅通信		备注：无			



本作是一款集合《高达》、《假面骑士》、《奥特曼》三大系列作品的迷宫探索RPG，总登场角色多达300名，玩家可以从15名可操作角色中选出4名成员，组成强大的队伍对抗邪恶势力。故事讲述三个作品的世界因为某些力量而交汇在一起，英雄们也突然间丧失了所有力量。玩家要操作英雄们击退眼前的敌人，并通过战斗觉醒技能树，复原原有的战斗能力。战斗是游戏的一大亮点，虽然角色都是SD化，但全3D的战斗画面使得表现力丝毫不逊色于各作品的原作画面，此外游戏中还能使用合体技，玩家可以通过游戏欣赏这些来自不同作品的机体与角色，联袂使出华丽的攻击。





画面 ■■■□□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■■□

徽章战士7 甲虫版·锹形虫版

メダロット7 カブトVer./クワガタVer

推荐度 7

Rocket	RPG	角色扮演	日版	2012年9月13日	1~2人	6090日元
全年龄	对应邂逅通信/无意识通信		备注：无			



本作的舞台设定在不远的未来，一种独立思考的朋友型机器人“徽章战士”在世界范围内流行了开来，无论是大人还是小孩都热衷于使用徽章战士进行的对战。某天，主人公小东住的小镇由于谜之陨石的坠落而引发了一起又一起的事件，玩家需要操作主人公和徽章战士一起解决这些危机。游戏中收录140种徽章战士，数量是前作的两倍，并且还能通过不的同配件来改造自己的徽章战士，以应对各种各样的挑战。和前作一样，游戏分为《甲虫》和《锹形虫》两个版本发售，除了登场的徽章战士不一样外，用来改造徽章的部件也有所不同。




画面 ■■■□□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■■□

新·绘心教室

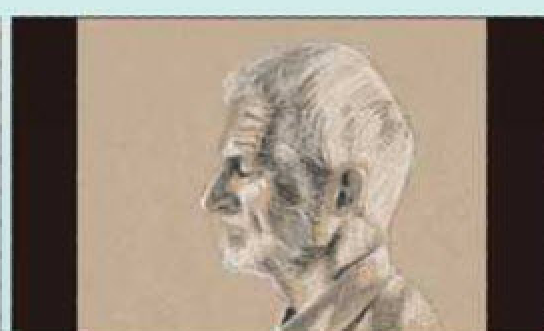
新 绘心教室

推荐度 8

Nintendo	ETC	其他·绘画	日版	2012年9月13日	1人	3800日元
全年龄	对应无意识通信		备注：2012年10月1日（美版）			



知名绘画软件的续作，帮助玩家利用新的绘画素材和授课轻松学习画画。软件中事先替玩家准备好了各种绘画工具，除了学习软件里收录的样图外，还能利用摄像头拍摄下现实环境的照片，显示在上屏以供临摹。课程分为入门级和应用级两种，可学习到风景画、静物画、人物画等共计15种。铅笔、水粉等绘画工具借助机能的提升，对细节的体现更为全面。自由绘画模式下，玩家除了自由绘画外，还能临摹软件内置的立体照片。画好的画能够保存在SD卡中，通过无意识通信或局域网与朋友互相交换，还能自己定制绘画课题，发送给其他人挑战。

画面 ■■■■□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■■■

战国无双 编年史 2nd
战国无双 Chronicle 2nd

推荐度 9

Koei Tecmo Games	ACT	动作・一骑当千	日版	2012年9月13日	1~2人	6090日元
12岁以上	对应擦肩通信/无意识通信		备注：无			

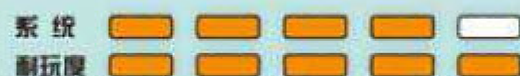


本作是3DS首发游戏《战国无双 编年史》的续作，实际上更类似于“猛将传”。游戏不但收录了前作90%的内容，更增加了井伊直虎等3名新角色，“无双演武”扩充了30余个新关卡，每名角色也都追加了第二把专属武器，满载的内容可谓厚道，新作也在一定程度上解决了前作的AI问题。全新的“猛将演武”可以看做不同主题的挑战关卡，根据玩家过关时的成绩能得到不同的装备奖励，该模式更支持双人联机，成绩也对应网络排行。相比系列的正统作品，《编年史》更讲求对大局的宏观控制以及4名武将的走位调度，效果丰富的“战技”也是系列的一大特色。





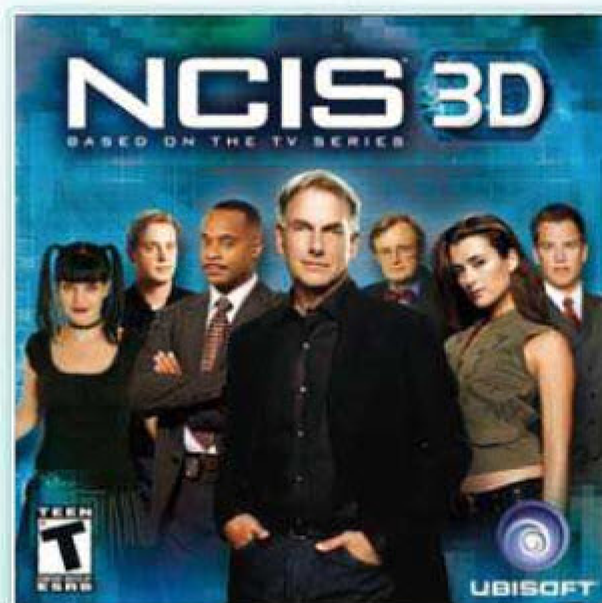




海军罪案调查处3D
NCIS 3D

推荐度 5

Ubisoft	AVG	益智	美版	2012年9月18日	1人	39.99美元
13岁以上	无对应周边		备注：无			



本作改编自著名美剧《海军罪案调查处》（NCIS），该剧集讲述了该部门的一组成员调查各种涉及到美国海军与陆战队的罪案中发生的故事，目前已经播放到第十季，而游戏版的剧本则是基于电视剧的人物和剧情编写的原创故事。因为使用静态人物立绘表现剧情，本作的3D效果还算不错。游戏过程和电视剧本身保持一致，仍然是调查犯罪现场并沿着线索逮捕犯人。玩家作为一个新成员加入到NCIS小组当中，与自己心仪的角色一起行动，并体验共有四个章节的游戏流程。游戏内的谜题设计非常有趣，玩家需凭借自己的技术、开动脑筋才能解决案件。









FIFA足球13
FIFA Soccer 13

推荐度 7

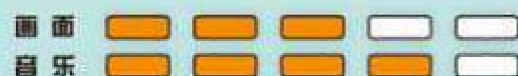
EA Games	SPG	体育・足球	美版	2012年9月25日	1~2人	39.99美元
全年龄	对应无意识通信		备注：无			



作为全平台出击的重头作品，3DS版《FIFA》的主要特色是下屏幕除了可以显示小地图外，也能利用触摸操作让球员精确地做出传球、射门等动作。游戏拥有500余家俱乐部、超过15000名球员的实名授权，并且支持通过无意识通信更新转会名单和球员数据，在资料的翔实程度上无可匹敌。本作相比前作的变化并不大，除了有常规的联赛和杯赛以外，绿荫传奇模式中可以创建一名球员体验其成长过程；生涯模式能让玩家担任球队经理，从不同的角度带领俱乐部达到巅峰；街头足球模式依旧存在，奔放的5人制足球有截然不同的风格。不过本作仍不支持网络对战。









迪士尼公主 我的童话冒险
Disney Princess: My Fairytale Adventure

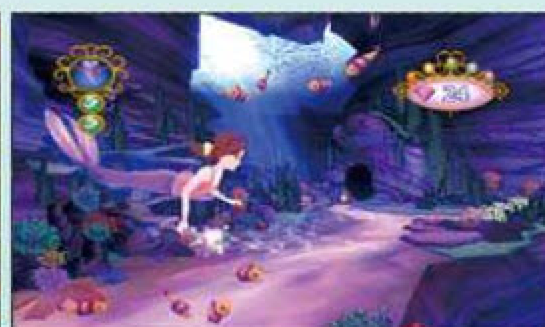
推荐度 6

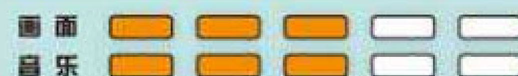
Disney Interactive	A・AVG	动作冒险	美版	2012年9月25日	1人	29.99美元
全年龄	无对应周边		备注：无			

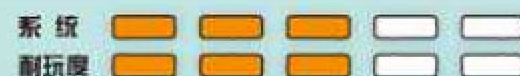


游戏中玩家需要创建一个原创的角色，前往《灰姑娘》、《小美人鱼》、《美女与野兽》、《花木兰》、《白雪公主》等经典的迪士尼世界中去完成仙女皇后指派的各类任务，并籍此来拯救各位公主并破除企图入侵童话世界的魔咒。在每一个公主的世界中，玩家都可以进行探险并与家喻户晓的迪士尼角色进行互动，这些NPC们将会在游戏中帮助玩家度过各种难关。任务主要通过小游戏的形式来表现，完成这些小游戏后可以取得一定数量的宝石，宝石可以在商店里购买服装、配饰，又或者是墙纸、家具等个性化的物品，用来装扮自己的角色以及仙女皇后的城堡。





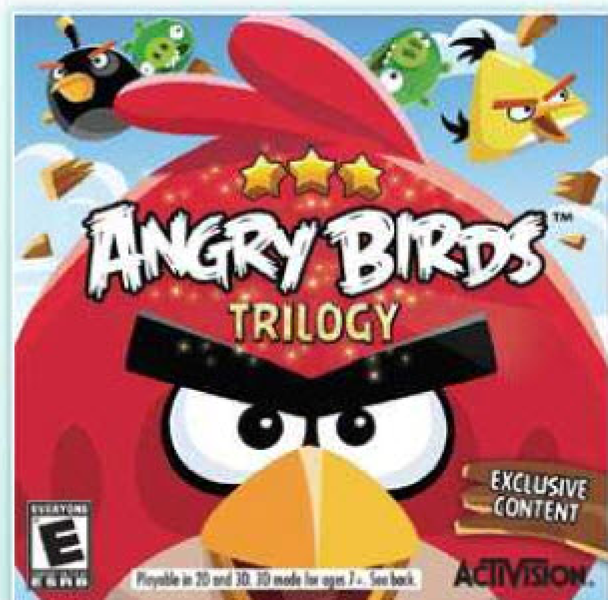




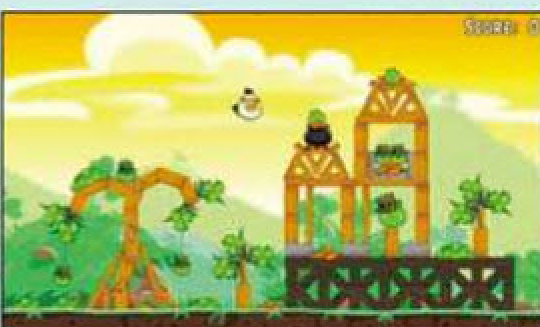
愤怒的小鸟 三部曲
Angry Birds Trilogy

推荐度 7

Activision	PUZ	益智	美版	2012年9月25日	1人	29.99美元
全年龄	无对应周边		备注：无			



本作是经典手游“《愤怒的小鸟》系列”的合集，包含了原版《愤怒的小鸟》、《愤怒的小鸟 季节版》和《愤怒的小鸟 里约》，让玩家可以在3DS上一次性体验这三款作品，而且还有其他平台都不具备的裸眼3D画面。同时，游戏也充分利用了3DS的双屏特性，玩家在下屏使用触摸功能来实现小鸟的瞄准和弹射，而上屏则负责显示整个场景的全貌，使得玩家可以通过两个屏幕仔细观察场景，并找到绿猪们堡垒的弱点。游戏的菜单设计也非常有心思，并非是单纯的点击菜单，玩家需要通过弹射小鸟击中相应的菜单选项，才能够触发该选项的功能。




画面 音乐 系统 耐玩度

精灵旅社
Hotel Transylvania

推荐度 6

Game Mill Entertainment	ACT	动作	美版	2012年9月25日	1人	29.99美元
10岁以上	无对应周边		备注：无			



本作改编自同名动画电影，讲述了在一间由吸血鬼德拉库拉经营的怪物旅店中发生的爱情喜剧。玩家在游戏中会扮演德拉库拉的女儿Mavis，年芳118岁，正好进入了吸血鬼的青春期，她遇到了一位令她心动的人类男孩Jonathan，但她老爸为了保护她，决定拿这个勾引自己女儿的小子去做一道汤，用作庆祝女儿的生日。为了阻止这一切，Mavis踏上了冒险之旅，她没有武器，只能如同马里奥般地通过踩踏敌人来消灭对方，游戏中有大量的关卡区域以及隐藏的宝石，玩家需要操控Mavis对抗她的各种怪物叔叔们——也就是BOSS，并获取更多奇特的能力。

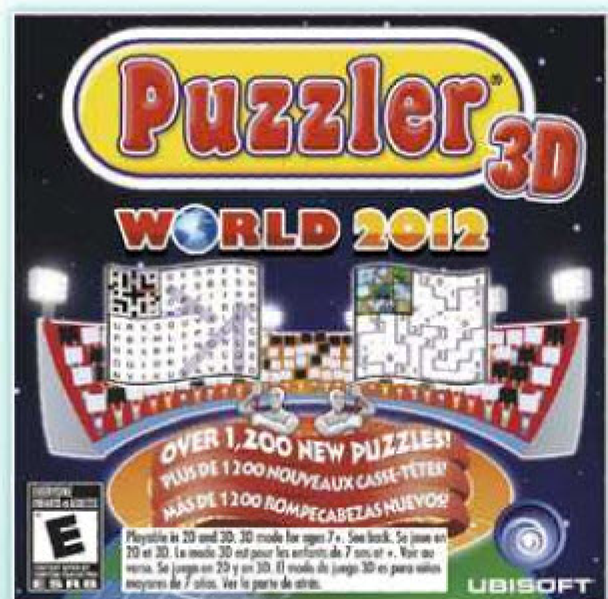



画面 音乐 系统 耐玩度

谜题世界2012 3D
Puzzler World 2012 3D

推荐度 5

Ubisoft	PUZ	益智	美版	2012年9月25日	1人	19.99美元
全年龄	无对应周边		备注：无			



《谜题世界》是益智类游戏爱好者非常熟悉的一个系列，其在NDS、PC和手机等平台皆有登场。本作收录了超过1200道谜题，总计16种截然不同的玩法。除了数独、纵横字谜、大家来找碴等经典玩法外，也有一些独创的全新谜题种类。随着玩家不断解开谜题，额外的奖励也会逐渐开启，挑战模式中的560道谜题更是具有相当高的难度。利用触控操作可以完美地感受解开纸笔谜题时的手写乐趣，解谜遇到困难时可以使用提示代币，获得过关的关键性提示。游戏还设有奖杯陈列室，玩家的技术足够出众的话就能将形态各异的奖杯一一收入囊中。

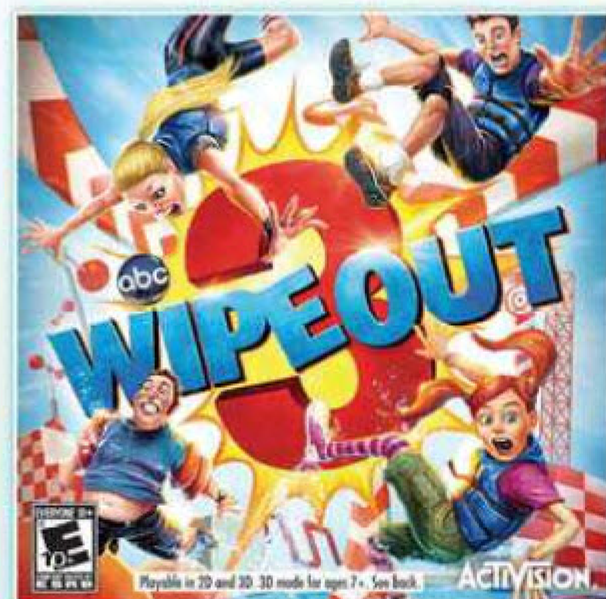



画面 音乐 系统 耐玩度

勇敢向前冲3
Wipeout 3

推荐度 6

Activision	ACT	动作	美版	2012年9月25日	1人	29.99美元
10岁以上	无对应周边		备注：无			



本作是根据同名真人秀节目改编的动作类闯关游戏。作为系列的第三部作品，本作除了忠实地还原了“旋转扫臂”、“弹力球阵”等经典的机关外，还在12个全新的冬季、夏日主题场景里搭载了50个以上的新奇机关来为玩家提供更多的闯关乐趣。开启3D功能并搭配本作全新的第三人称视角进行游戏的话，能体验到前所未有的真实感。游戏的操作简单易懂，流程中还穿插有QTE来提高临场感。将3DS在朋友间传递来进行的多人模式非常适合在聚会等多人同乐的场合中游玩，通过“即时回放”功能，玩家可以与好友一遍又一遍地重温出局时的滑稽场面。




画面 音乐 系统 耐玩度

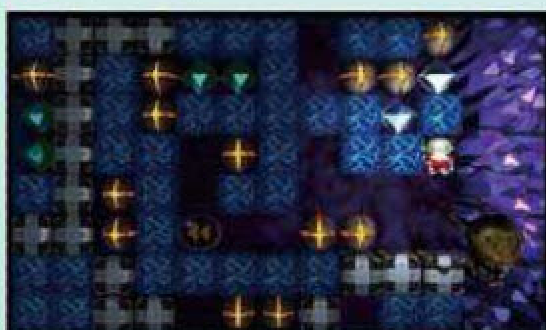
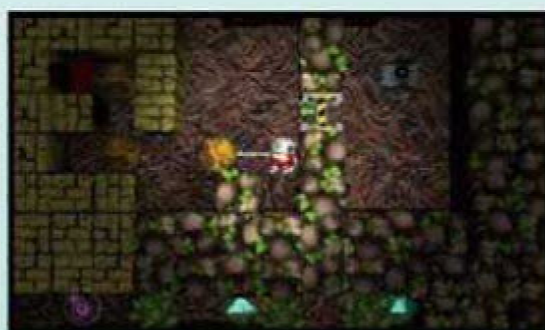
钻石小子 3D
Boulder Dash-XL 3D

推荐度 6

Solutions 2 Go	PUZ	益智	美版	2012年9月25日	1人	29.99美元
全年龄	无对应周边		备注：无			



本作提供了80年代经典游戏的现代化版本，同时还包含了原来的怀旧版，多达150个以上的关卡足够让玩家深入研究。五个不同的模式为这个经典游戏增添了许多变化，探索洞穴、推石头、收集钻石以及脱出仍然是游戏的主要要素，其中比重最大的街机模式包含了100个经过重制的现代风格关卡。解谜模式与强调反应速度和回避敌人的正统模式不同，该模式下的25个谜题关卡通常在非常狭小的区域，即使很早期的谜题也能让人有摔机的冲动，对于那些享受逻辑思维，而不是简单操作方向键的玩家而言，这个模式能让他们获得极大的乐趣。

画面 音乐 系统 耐玩度

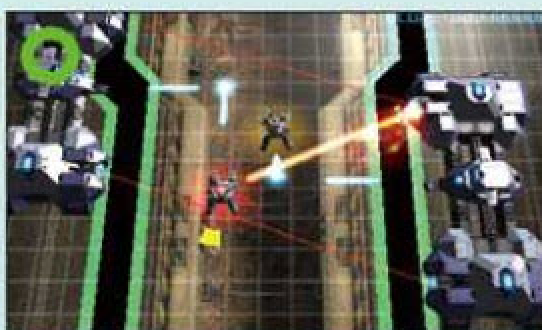
哭牙
哭牙 KOKUGA

推荐度 7

G.rev	STG	射击・弹幕	日版	2012年9月27日	1~4人	5040日元
全年龄	无对应周边		备注：无			



这款由制作过经典名作《斑鸠》的井内洋负责的作品是3DS上为数不多的弹幕类射击游戏，主人公作为陆军第三小队的成员，需驾驶新型战车“哭牙”投身于战火纷飞之中。本作的主题是“画面内同时只能存在一发由哭牙射出的炮弹”，这一看似与射击游戏背道而驰的理念却恰恰给游戏带来了不少创新，合理地运用装备卡片和走位异常关键。下屏幕会显示玩家得到的装备卡片，具体有使用特殊武器、展开防护屏、提升防御力等不同的效果。关卡采用多分支结构，根据玩家选择的差异可以达成3种不同的结局。另外，本作还支持1卡4人游戏，能够与周围的玩家协力作战。

画面 音乐 系统 耐玩度

魔法小恶魔
ちび☆デビ！

推荐度 6

Alchemist	AVG	文字冒险・恋爱	日版	2012年9月27日	1人	5040日元
全年龄	无对应周边		备注：无			



《魔法小恶魔》是漫画家筱冢广梦在日本少女漫画杂志《Ciao》上连载的人气漫画作品，原作主要讲述了因为各种原因爱哭胆小的女主角身为中学生却需要照顾来到人间的恶魔宝宝，从而引发的种种有泪水有欢笑的故事。游戏中玩家需进行迷你游戏以收集材料，游戏包括烤面包、找小鸡、寻宝等等，都非常可爱，能锻炼小朋友的动手能力。收集的材料可以为恶魔宝宝制作各种可爱的服装。服装种类十分丰富，颜色鲜艳，能够把宝宝打扮成小鳄鱼、小蜜蜂、小柴犬等造型。另外游戏中还收录语音，能够听到小宝宝可爱的说话声。





画面 音乐 系统 耐玩度

随心时尚 女孩风格 贪心宣言
わがままファッション GIRLS MODE よくばり宣言！

推荐度 8

Nintendo	ETC	其他・时尚	日版	2012年9月27日	1~4人	4800日元
全年龄	对应邂逅通信/无意识通信		备注：无			



游戏中玩家会成为时尚服装店的店长，一边经营商店，一边培养自己的时尚品味。本作收录的道具非常丰富，包括上装、下装、各种配饰等等种类超过12000种，风格迥异的服饰能够让玩家搭配出属于自己的时尚。玩家经营的服装店，从橱窗摆设到店内装饰都可以自由布置。每天都有不同的客人来到商店，根据他们的喜好和要求推荐合适的服装，就能赢得他们的好感，甚至可以成为朋友一起出门游玩。每季还需要出席展示会，为自己的服装店进货。众多的时尚饰品也能用来装扮自己，去美容院美发、化妆，把自己打扮成真正的时尚达人。



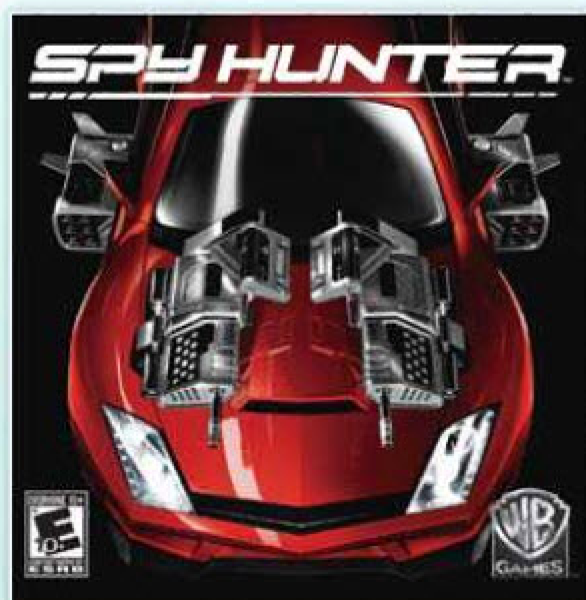


画面 音乐 系统 耐玩度

间谍猎手
Spy Hunter

推荐度 7

Warner Bros. GamesR	RAC+ACT	竞速+动作	美版	2012年10月9日	1人	39.99美元
10岁以上	无对应周边	备注：无				



老牌系列《间谍猎手》时隔多年之后终于推出新作，本作并非单纯的竞速游戏，同样强调动作性。玩家扮演的是一名驾驶技术出众的特工，需要对抗企图控制全球的恐怖分子，而全副武装的爱车则是最可靠的拍档。游戏中设置了数量庞大的任务，玩家可以通过反复进行任务来积累资金，给爱车购置装备和零件，升级其火力和各项性能。汽车的强化部件丰富多样，玩家可以根据任务的特性有针对性地进行选择、改装。在道路上急速飞驰，追逐敌人并将其摧毁就可以完成任务，游戏还会采用慢镜头的形式展现撞车和爆炸，火爆的场面能大大刺激玩家肾上腺素的分泌。




画面 音乐 系统 耐玩度

四驱大脚怪赛车 3D
Monster 4x4 3D

推荐度 5

Ubisoft	RAC	竞速	美版	2012年10月9日	1人	29.99美元
全年龄	无对应周边	备注：无				



游戏的主题不是常见的赛车或高级轿车，而是经过改造后拥有了超大轮胎的大脚怪赛车，比赛的场地也不是一般的平坦公路，而是高低起伏不定的泥泞赛道。游戏提供了共五种不同的赛场环境，15个任务和3个难度极高的BOSS挑战。并且在游戏中增添了自定义功能。玩家能够对总共12台大脚怪赛车进行改装，外观皮肤有足足30种，还有三个部位能够进行总共36种改装升级。游戏中的赛车共有5个部位可以遭到破坏，使得比赛过程更为紧张刺激。如果觉得一般的大脚怪赛车不够特别，还有包括校巴、雪糕车和汉堡车在内的五台特殊车辆供玩家解锁使用。





画面 音乐 系统 耐玩度

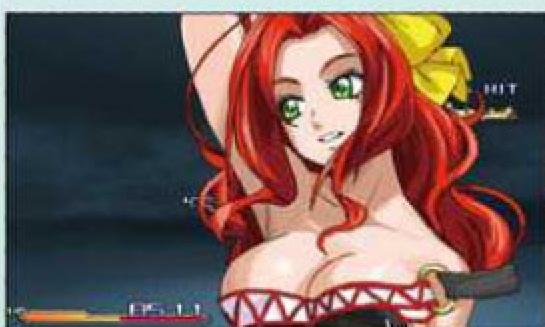
跨界计划
PROJECT X ZONE

推荐度 9

NBGI	S·RPG	战略角色扮演	日版	2012年10月11日	1人	6280日元
12岁以上	无对应周边	备注：无				



集合了SEGA、Capcom和NBGI三大厂商知名游戏角色的梦幻之作，作为PS2经典游戏《Namco×Capcom》的续作，融合了NDS上“《无限边境》系列”的战斗系统。不同游戏角色的穿越共演是本作的最大卖点，各种欢乐的吐槽也让人忍俊不禁，经典的BGM更能勾起玩家的回忆万千。爽快的战斗则是游戏的另一大特色，玩家只需用十字键和A键进行简单组合就能使出纷繁的招式，L和R键则能使出单人攻击和援护攻击，场上最多可同时存在5名我方角色，战斗可谓异常火爆。掌握好出招时机令敌人保持浮空便可打出高连击，进而用累积的XP发动华丽的必杀技或复数技。




画面 音乐 系统 耐玩度

勇气原点 飞翔妖精
BRAVELY DEFAULT -Flying Fairy-

推荐度 10

Square Enix	RPG	角色扮演	日版	2012年10月11日	1人	6090日元
15岁以上	对应擦肩通信	备注：无				



由《光之四战士》原班人马打造的原创正统RPG，由吉田明彦、林直孝和Revo分别担任本作的美术、剧本和音乐，阵容豪华。玩家要在视点固定的3D地图上操作角色行动，以踩地雷的方式遇敌，并进入回合制的指令战斗。系统特色在于引入了可透支行动次数的“勇气”指令，让一名角色在一回合内行动四次，提升了爽快度的同时也诞生了一些极限打法。游戏采用了类似《最终幻想Ⅴ》的转职系统，允许将不同职业习得的技能自由组合。根据装备武器的不同，在满足一定条件后能发动特定必杀技，而联机功能不仅能召唤朋友的角色参与战斗，还可直接使用朋友习得的高级技能。





画面 音乐 系统 耐玩度

与凯蒂猫在一起！打方块Z

ハロ－キティといっしょ!ブロッククラッシュZ

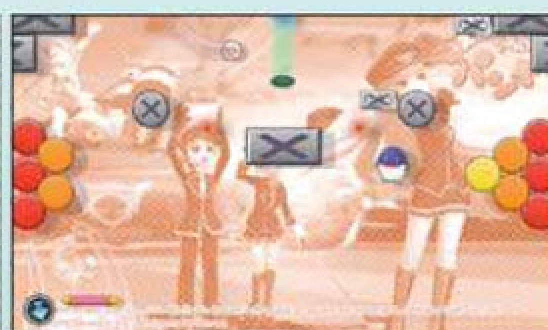
推荐度 6

Orasu	PUZ	益智·方块	日版	2012年10月11日	1人	4200日元
12岁以上	无对应周边			备注：无		



以Hello Kitty为主题的消除方块游戏，该系列最大的特点，是除了游戏中经常出现凯蒂猫外，还有众多由日本著名美少女画师设计的角色。通过完成关卡便能收集精美插画，在消除方块之余也充满了欣赏性。本作收录了之前PSV版的所有关卡，其中还包括所有DLC关卡，使关卡数目达到50关以上。此外借助3DS机能，本作还加入了200关的景深关卡。另外本作还与网游《魔法飞球（pangya）》以及《纸人（ハンゲ－ム）》推出合作关卡，通过完成关卡看以欣赏这些游戏的全新插图。当玩家完成全部结局之后，更可以欣赏游戏中特别收录的偶像组合的特典影像。





画面 ■■■□□　系统 ■■□□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

天空登陆者 巨人

Skylanders Giants

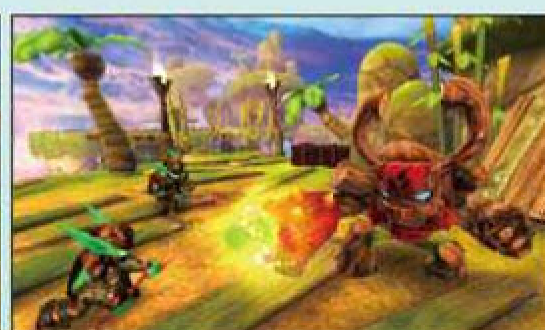
推荐度 6

Activision	ACT	动作	美版	2012年10月21日	1人	59.99美元
10岁以上	无对应周边			备注：无		



《天空登陆者》在1年后再次登陆3DS平台，游戏与前作一样，与实体玩具紧密结合。数千年前，天空登陆者中的巨人族在一场史诗般的战争后被放逐到地球，并被封印成为玩具。如今天空大陆再度受到威胁，玩家必须唤醒这些沉睡巨人为守护家园而战。本作中有超过45名角色等待收集，全新的巨人族是首次参战，只要玩家将玩具放到特制的力量底座上，就能在游戏中将其解放，进而操纵它们在不同的舞台闯荡、战斗。巨人族相比一般的天空登陆者体积更大、威力更猛，当然玩家想要使用新角色就必须购入相应的实体玩具，除了游戏的同捆版外，厂商也有单独的玩具出售。





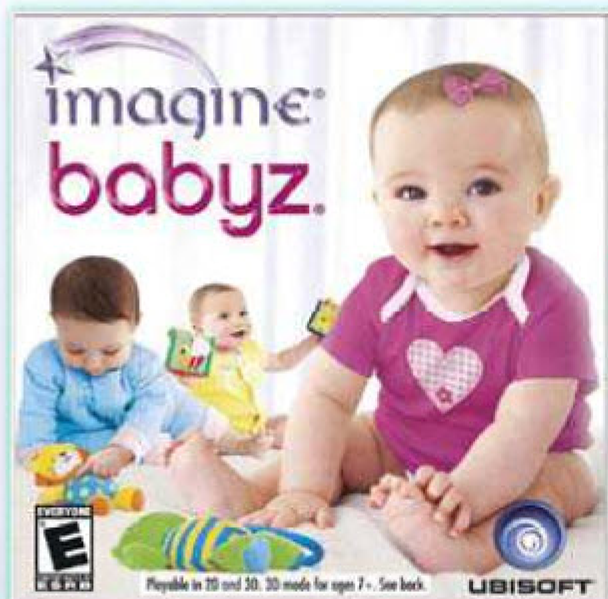
画面 ■■■□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

梦幻宝贝

Imagine Babyz

推荐度 5

Ubisoft	SLG	模拟·育成	美版	2012年10月23日	1人	29.99美元
全年龄	对应邂逅通信			备注：无		



育碧旗下以体验各种生活为卖点的“《梦幻》系列”拥有许多分支作品，其中的《梦幻宝贝》则是以照顾婴儿为主题。从NDS转战至3DS平台后，对应裸眼3D效果下的婴儿们更加活灵活现。在婴儿从6个月到18个月的成长过程中，玩家需要对他们悉心照料。玩家所采取的措施会影响婴儿的个性和习惯，除了基本的触控操作外，通过麦克风可以用语音与婴儿进行直接交流，而3DS的摄像头还能采集玩家的面部反应，进而传递给游戏中的婴儿。带着婴儿前往公园便能与其他同龄人嬉戏，这里也有机会遇到邂逅通信时获得的由其他玩家所照看的婴儿。





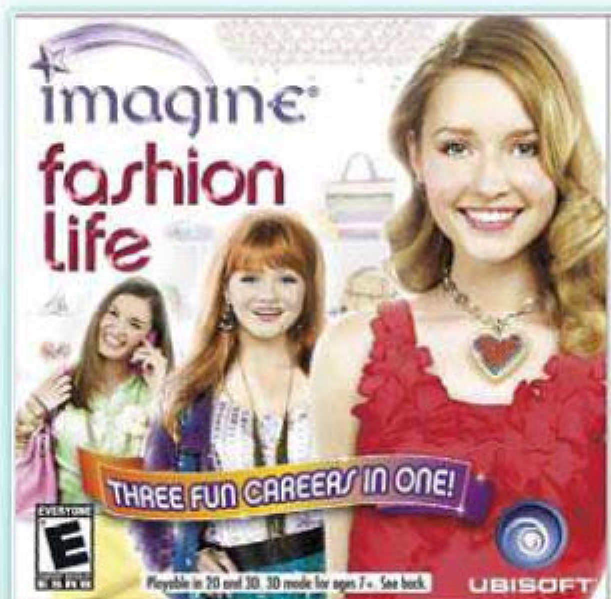
画面 ■■■□□　系统 ■■□□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

梦幻时尚体验

Imagine Fashion Life

推荐度 6

Ubisoft	SLG	模拟·经营	美版	2012年10月23日	1人	29.99美元
全年龄	对应邂逅通信			备注：无		



玩家可以在时尚服装设计师、顶级名模以及奢侈品牌商店的店主这三种职业里选择其中的一种来进行游戏。设计师不仅可以设计出自己的原创品牌来满足各种挑剔客人的需求，还可以举办时装表演；名模的主要工作是摆出各种抢眼的造型供摄影师拍照，并且设计、组合出自己独特的台步力求成为时装表演中最靓丽的风景线；而店长则需要打理店面的装潢、为店里引进最时尚、最具有人气的品牌服饰，除此之外还可以推广各类时髦的化妆品。游戏中的服饰、化妆品等全部为2011年以及2012年里最流行的款式，利用邂逅通信功能还能与其他玩家实现职业之间的互动。





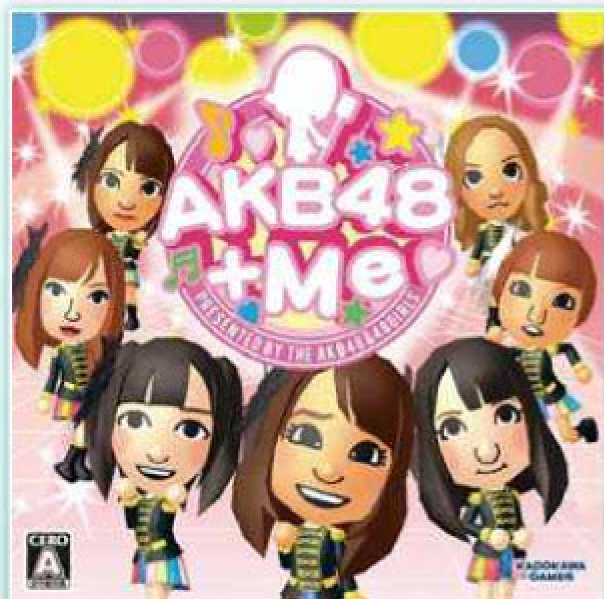
画面 ■■■□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

AKB48和我

AKB48+Me

推荐度 7

角川Games	SLG	模拟·育成	日版	2012年10月25日	1人	5670日元
全年龄	对应邂逅通信		备注：无			



本作是一款化身为日本人气偶像团体AKB48的一员体验偶像生活的游戏，游戏中玩家的身分是AKB48的研究生，在三年的时间里以成为单曲的选拔成员为目标而不断努力向上爬。当成为正规成员后，还可以参加选拔总选举、握手会和猜拳大会等AKB48的例牌活动。研究生最初的目标是踏上“披露公演”的舞台，为此每个月开始要安排自己的行程表，根据行程的不同，能力也会得到不同程度的成长。另外游戏中也有还原AKB剧场公演的舞台部分，玩家可以用AKB的歌曲玩节奏游戏，收录的歌曲包括了《飞翔入手》、《机会的顺序》等热门单曲。





画面 ■■■□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■■□　耐玩度 ■■■■□

贝兹女孩 时尚精品

Bratz: Fashion Boutique

推荐度 6

Activision	SLG	模拟·经营	美版	2012年10月30日	1人	29.99美元
全年龄	无对应周边		备注：无			



本作中玩家可以扮演在欧美相当受小女孩欢迎的贝兹以及她的好朋友们来经营面临困境的时尚精品店。游戏主要的进行方式是通过小游戏来裁剪不同面料并搭配上纽扣等丰富多彩的饰物来制作出独一无二的服饰，然后将它们摆在店面里出售以赚取收入。当店铺有一定的实力后，玩家就可以举办时装表演来向时尚界展示自己的作品并提高知名度。小有名声后会有许多顾客慕名而来，作为店主的玩家可以帮顾客进行装扮，令她们摇身一变成为时尚界的明星并籍此来招揽更多的顾客。除此之外，游戏里还提供了数以百计的服装以及珠宝首饰来满足玩家的收集欲。





画面 ■■■□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

变形金刚 领袖之证

Transformers Prime: The Game

推荐度 7

Activision	ACT	动作	美版	2012年10月30日	1～4人	29.99美元
10岁以上	无对应周边		备注：无			



改编自同名热门动画，原作讲述了来到地球的汽车人与地球上的少年们一一组成拍档，在领袖擎天柱的带领下与以威震天为首的霸天虎战斗的故事，基本剧情架构和原版的《变形金刚》类似，只是加入了更多的符合青少年观众口味的内容。游戏中延续了动画的人设和故事情节，不过把内容限定在了描述汽车人与霸天虎的战斗上，玩家能够操纵擎天柱、大黄蜂、救护车、阿尔茜和隔板等故事中的主要角色，和威震天、红蜘蛛、声波、黑寡妇等敌人一一过招。游戏还带有对战模式，玩家可以在11个可操作角色中挑选自己最喜欢的一个，与朋友们展开较量。





画面 ■■■■□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

垃圾总动员

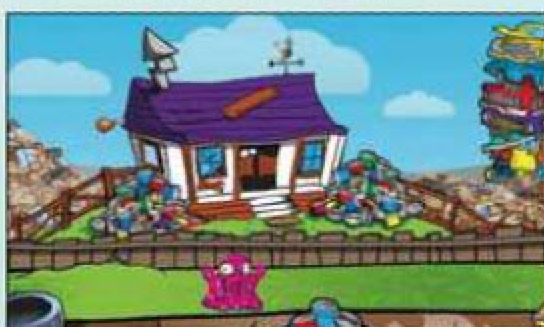
The Trash Pack

推荐度 5

Activision	ACT	动作	美版	2012年10月30日	1人	29.99美元
全年龄	无对应周边		备注：无			



本作中玩家需要和各式各样的“垃圾”在4个不同的模式里展开“史上最肮脏”的冒险。捡垃圾模式中玩家需要操控垃圾车左右移动来接住从天而降的垃圾；丢垃圾模式下要将垃圾丢到大小不一的垃圾桶里；垃圾穿靶模式中要利用垃圾来射击随机出现的靶子；垃圾大进击里则要控制滑稽的搞怪角色一边躲开从四面八方飞过来的垃圾一边回收场景里的物品。在每种模式里游玩一段时间后系统都会循序渐进地增加难度。游戏里共有30名造型怪咖的角色供玩家选择，使用它们在上述模式冒险后能随机取得不同种类的垃圾收集品，收集品的总数多达160种以上。





画面 ■■■□□　系统 ■■□□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

拉拉小天使 朋友嘉年华
Lalaloopsy Carnival of Friends

推荐度 5

Activision	ACT	动作	美版	2012年10月30日	1人	29.99美元
全年龄	无对应周边			备注：无		



本作的玩家定位偏向于低龄的女性玩家，2D纸板风格的游戏画面清新可爱，音乐充满童趣，操作简单易懂。游戏中包括拉拉在内共有40名在装扮以及个性上都不尽相同的俏皮、乖巧小女孩来供玩家选用。玩家需要在16个各具特色的区域中通过与场景内的各种要素互动，如搭乘摩天轮、乘坐过山车、从滑梯中滑落等方式来寻找并取得散落在各个角落里如星星、小鸭子、金币等指定的物品来达成过关的条件。除了一般的动作类关卡外，游戏里还设有拼图等趣味性的迷你游戏来为玩家提供更多的选择。联网后还可以解锁更多的拉拉伙伴加入到游戏中来。





画面 ■■■□□ 系统 ■■□□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■□□□

乐高指环王
LEGO Lord of the Rings

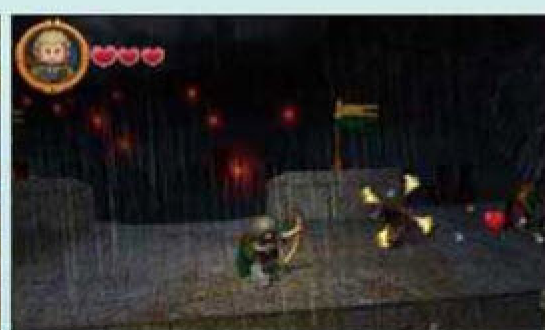
推荐度 7

Warner Bros. Games	ACT	动作	美版	2012年10月30日	1～2人	39.99美元
10岁以上	无对应周边			备注：无		



作为“《乐高》系列”恶搞的新对象，《指环王》可算得上是大名鼎鼎。游戏中玩家扮演的是霍比特人弗罗多，与朋友山姆还有巫师甘道夫等经典角色一同踏上毁灭魔戒并击败魔君索隆的救世之旅。故事的主线忠于三部原作小说，不过加入了许多乐高风格的恶搞内容，既有角色之间的欢乐吐槽，也有各种对原著剧情的曲解调侃，乐趣十足。但游戏的内容丝毫不马虎，在史诗般的壮阔战斗过程中，玩家可以尽情探索中土的广阔世界，发现并解锁超过80名可操作角色，丰富的武器和魔法道具也向玩家完美诠释了小说中的那个魔幻世界。





画面 ■■■□□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■□□

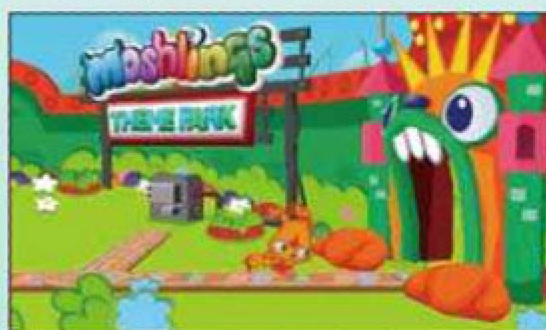
摩西怪兽 摩西灵主题公园
Moshi Monsters Moshlings Theme Park

推荐度 5

Activision	ACT	动作	美版	2012年10月30日	1人	29.99美元
全年龄	无对应周边			备注：无		



外形怪诞可爱的摩西怪兽们迷路了！玩家要做的是寻找迷路的摩西怪兽伙伴并重建这个划分为6大区域的主题公园，游戏中共有60只怪兽等着玩家去协助它们与同伴们团聚。在每个区域中玩家都会扮演其中的一只怪兽去完成一系列种类丰富的狂欢式小游戏，随后系统会给出一些提示，玩家需要根据这些提示来找出隐匿在公园里的怪兽或怪兽蛋，接着便可以在怪兽乐园里与怪兽们互动，并通过小游戏来培养怪兽以协助它们顺利通过课程。本作可谓是是一款老少咸宜的游戏，不仅有简单易懂的模式来为小朋友提供欢乐，还有解答难题以及挑战模式来让成年人开动脑筋。



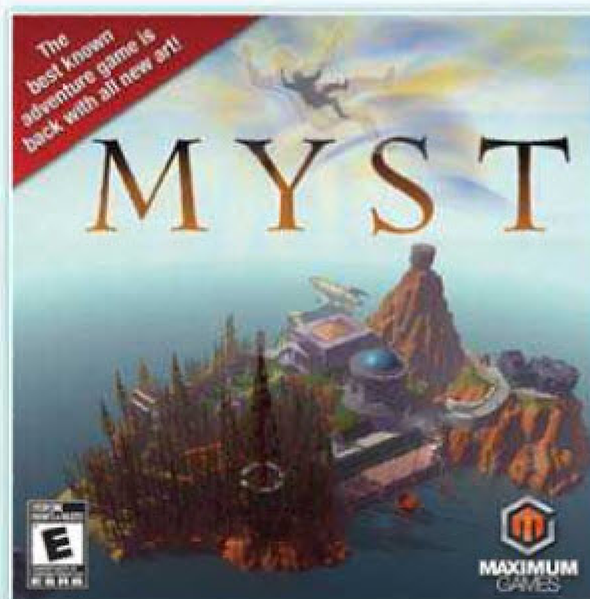


画面 ■■□□□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■□□□ 耐玩度 ■■■□□

神秘岛
Myst

推荐度 6

Maximum Games	AVG	文字冒险・解谜	美版	2012年10月30日	1人	19.99美元
全年龄	无对应周边			备注：无		



《神秘岛》是一个在欧美极为出名的系列，而且销量非常出色，曾登陆过包括PC、NDS、PSP等众多平台，此次3DS版则是系列初代的移植之作。玩家所扮演的主角遵循着一本古书上的记载，来到了这座陌生的岛屿。本作中有6大场景可供探索，岛屿上暗藏着众多机关，玩家需要将谜题逐一解开才能继续自己的旅程，而在此过程中也会逐步发现岛上所掩盖的真相。3DS的下屏幕以第一人称视角展现游戏的世界，玩家能直接点击调查可疑点或操作机关，上屏幕则是地图等辅助信息。游戏中并不存在动作要素，根据玩家在旅途中的选择，故事也会导向不同的结局。





画面 ■■■□□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■□□

世界足球 胜利十一人 2013

ワールドサッカ-ウイニングイレブン 2013

推荐度 7

Konami	SPG	体育・足球	日版	2012年11月1日	1~2人	日元
全年龄	对应邂逅通信		备注：2013年2月12日（美版）			



除了代言人换成香川真司外，《WE 2013》的球员资料也对应夏季的最新转会情况，除此之外游戏相比前作的变化并不多。玩家不但可以用触摸屏对传球、射门等直接操作，花式过人、战术切换等也可以预先设定并通过触控操作来完成。模式方面与前作一致，包括大师联赛、一球成名、南美解放者杯、欧洲冠军联赛等传统模式。本作相比3DS版《FIFA》的一大优势是支持网络对战，并且能利用邂逅通信让玩家相互交换大师联赛的球队资料。虽然不对应无意识通信，但本作仍可以通过输入密码的方式免费解锁大量的球鞋甚至过人动作。





画面	■■■□□	系统	■■■■□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■■■□

nicola监修 模特☆时尚试演 白金版

nicola监修 モデル☆おしゃれオ-ディション プラチナ

推荐度 6

Alchemist	SLG	模拟	日版	2012年11月8日	1人	5980日元
全年龄	对应邂逅通信/无意识通信		备注：无			



本作是由日本时尚杂志《nicola》监修的女性向游戏。玩家要扮演《nicola》杂志的读者、模特兼编辑，根据每月的主题制作内容，当获得一定的读者评价后，就有机会参加广告、电视选秀等活动，以成为一名万众瞩目的“nicola模特”为目标，走在时尚潮流的尖端。本作在姿势动作、化妆等方面进行大幅强化，玩家可根据自己的品味自由地设计造型。此外还可以走出户外进行各种行动，例如购物、打工等等。另外本作的恋爱要素亦大幅强化，登场男性增至7人，追加更多的恋爱事件。利用邂逅通信，还可以将自己的形象和卡片与其他玩家进行交换。





画面	■■■□□	系统	■■■□□
音乐	■■□□□	耐玩度	■■■□□

宝石宠物 随魔法华丽舞动

ジュエルペット 魔法でおしゃれにダンス☆デコ～！

推荐度 6

Furyu	ACT	动作・节奏	日版	2012年11月8日	1人	5229日元
全年龄	无对应周边		备注：无			



本作是大受女孩子欢迎的“《宝石宠物》系列”在3DS平台上时隔一年的第二款作品。游戏依旧延续了一直以来的可爱风格，虽说是ACT类型，但并不需要玩家进行高难度的操作，仅仅让宝石宠物随着音乐的节奏翩翩起舞就行了。完成节奏游戏后会获得服装设计图和宝石，利用已经获得的宝石可以挑战迷你游戏。完成迷你游戏则可以获得“种子”，将其播种在“我的花园”里，就能开出漂亮的花朵，而花朵则可以成为服装的原材料。不断赢得服装设计图就可以搭配出大量的服饰，之后就以最喜欢的服饰搭配去参加时尚选美大赛吧。另外在游戏中还可以占卜一天的运势等等，这些小小的乐趣也等着玩家去体验。





画面	■■□□□	系统	■■□□□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■□□□

立体动物之森

とびだせ どうぶつの森

推荐度 10

Nintendo	ETC	其他・交流	日版	2012年11月8日	1~4人	4800日元
全年龄	对应邂逅通信/无意识通信		备注：无			



游戏中玩家搬家到一个住着小动物的村子，阴错阳差被当成村长，从此每天开始在村子中悠闲的生活。没有任务、没有目的、没有剧情，这就是《动物之森》最大的特色，游戏内时间和现实时间完全一致，每天钓鱼、捉虫积累资金，用于偿还房贷、建设村子是游戏最大的目的，而和小动物们交流、和伙伴联机游戏、收集丰富多彩的家具、五花八门的村中访客、多种多样的节日活动成了日常生活中的调剂品。游戏中的所有设定都十分精细，大到天气、风水，小到家具花纹、昆虫作息，所有的一切都能带给玩家不一样的感动。





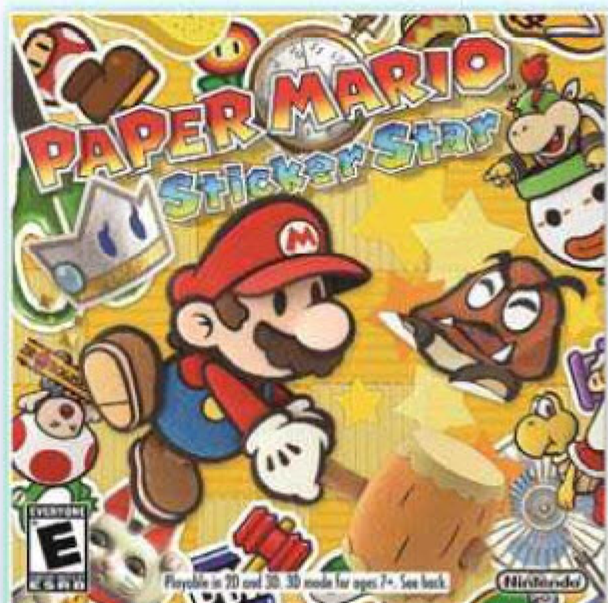
画面	■■■■□	系统	■■■■□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■■■■

纸片马里奥 贴纸之星

Paper Mario: Sticker Star

推荐度 9

Nintendo	A · AVG	动作冒险	美版	2012年11月11日	1人	39.99美元
全年龄	无对应周边		备注：2012年12月6日（日版）			



轻飘飘的马里奥这次将用贴纸拯救世界！冒险的舞台是以纸片或纸箱组合出的奇异世界，马里奥要和来自贴纸星球的露西一起，把被库巴弄丢的皇家贴纸从世界各地收集汇拢。纸片世界观和童话画册一样的机关在3D机能的衬托下乐趣倍增，游逛于城镇或野外时，玩家可将发现的所有贴纸揭下并收入贴纸簿中，这些贴纸拥有跳跃、锤击、火焰花等多种类型，切换使用能战胜不同场合下的敌人。路途上的碍事机关，可通过将立体场景用平面变化功能转为2D显示，配合收集的贴纸解谜。冒险中收集到的某些特殊道具可拿到商店中，用以制作特别贴纸。





画面 ■■■■□　系统 ■■■■■
音乐 ■■■■□　耐玩度 ■■■■□

Ben 10 全面进化

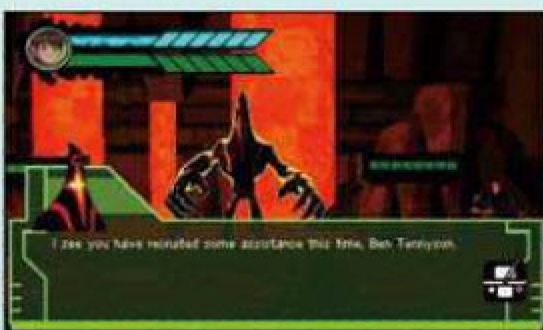
Ben 10 Omniverse

推荐度 7

D3 Publisher	ACT	动作	美版	2012年11月13日	1人	29.99美元
10岁以上	对应邂逅通信		备注：无			



本作改编自欧美的热门同名动画，是“《Ben 10》系列”的全新故事。这一系列作品讲述了地球少年Ben获得了一个名为Omni-trix的装置，凭借着这个装置，他可以变身为十个拥有不同能力的外星英雄中的一个，并使用这种力量来击败敌人。而在本作当中，延续最新的剧情，玩家除了能够操纵主角Ben外，还能够变身为各种外星英雄与敌人交战。游戏中共有15个可用角色，包含了游戏中特有的外星人，同时玩家还可以分别扮演少年时期的Ben和青少年时期的Ben。除了能够在游戏中攻关，玩家还可以使用3DS的邂逅通信功能与其他玩家对战。





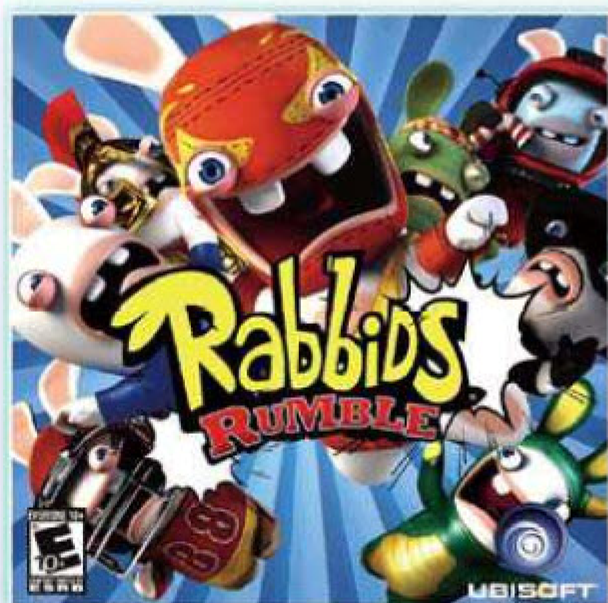
画面 ■■■■□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■■□　耐玩度 ■■■□□

疯兔 大混战

Rabbids Rumble

推荐度 8

Ubisoft	ACT	动作	美版	2012年11月13日	1～2人	29.99美元
10岁以上	对应邂逅通信/无意识通信		备注：无			



育碧的搞怪谐星疯兔在3DS平台的第二作，以对战、收集要素以及多种趣味的迷你游戏为主题。本作中包含超过100只不同形象和战斗能力的疯兔，玩家必须在节奏类、射击类等各式的迷你游戏中获胜才能将他们成功收服。对收服的疯兔可以进行训练，提升他们的能力，进而与其他玩家或电脑AI展开对战。3对3对战采用类似RPG的回合制，战略性和欢乐并存，疯兔们效果各异的特殊技是成败的关键。通过无意识通信，玩家可以免费下载全新的疯兔。而利用邂逅通信功能，玩家间也能交换迷你游戏的分数、获取训练点数并解锁稀有疯兔和各种道具。





画面 ■■■□□　系统 ■■■■□
音乐 ■■■■□　耐玩度 ■■■■□

终极涂鸦

Scribblenauts Unlimited

推荐度 7

Warner Bros. Games	PUZ	益智	美版	2012年11月13日	1人	39.99美元
10岁以上	无对应周边		备注：无			



本作是一款休闲益智类的游戏，玩家可以通过输入英语字母的方式来创造各种生动有趣的事物来达成游戏中的要求。点选场景内的人或物可以与其进行对话交流，简单的句子中包含了丰富的提示，使用英文创造的事物经过玩家的操控能和场景内的其他物品进行互动，输入英文后也会得到相当的提示，并不会让玩家陷入毫无头绪的死循环。随着流程的推进，玩家将到城市中选择成为医生或警察，城里的大小事务，都离不开玩家的画笔。达成任意要求会获得一颗星星作为奖励，集满七颗星星也就是完成一个城市的全部任务后，就可以前往下一个城市展开新的冒险。





画面 ■■■□□　系统 ■■■■□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■■□

偶像活动 灰姑娘课程
アイカツ！シンデレラレッスン
推荐度 7

NBGI	SLG	模拟·育成	日版	2012年11月15日	1人	5040日元
全年龄	对应邂逅通信			备注：无		

《偶像活动》计划是NBGI针对小学生和年轻女孩用户层所推出的相关动画和游戏的总称，3DS版在街机版的约1个月后发售。在游戏中玩家要作为偶像育成学校“星光学园”的学生，以成为专业偶像为目标，通过化妆、音乐和舞蹈等课程来提高自身的能力。课程由独立的迷你游戏组成，成功完成后就能入手“偶像活动卡”推进剧情以及挑战甄选，甄选合格就能获得相关的偶像工作。另外动画版和游戏版也有联动，动画版的三位主角会在游戏中登场，和玩家一起朝目标努力，并且输入在动画中公开的密码的话，还会有更多的新角色出现。

画面 ■■■□□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■■□ 耐玩度 ■■■□□

伟大的米奇 幻觉力量
Epic Mickey: Power of Illusion
推荐度 6

Disney Interactive	ACT	动作	美版	2012年11月18日	1人	39.99美元
全年龄	无对应周边			备注：无		

游戏中玩家可扮演成迪士尼的看家巨星米奇老鼠潜入到幻觉城堡中来阻止邪恶巫婆的阴谋诡计。玩家需要使用经典米奇遗留下来的画笔以及油彩来在《小飞侠》、《阿拉丁》等丰富多彩的迪士尼世界中过关斩将，最常见的做法就是在3DS的下屏中利用触控笔简单地勾画出各种物品，然后系统会自动将绘画的内容优化成3D的建模并反映到上屏的游戏世界里，籍此来协助米奇顺利闯关。游戏中有大量的迪士尼元素登场，登场角色全部由原班人马配音，经典反派角色会作为BOSS守在关底等待玩家的挑战，他们会利用幻觉之力给玩家制造出各种麻烦。

画面 ■■□□□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■□□

冒险时光 冰王你为什么偷我们的垃圾
Adventure Time: Hey Ice King! Why'd you steal our Garbage?!
推荐度 6

D3 Publisher	ACT	动作	美版	2012年11月20日	1人	29.99美元
10岁以上	无对应周边			备注：无		

本作改编自美国卡通频道热播的动画《冒险时光》，故事讲述了14岁的男孩Finn和他的朋友，一条能够自由变换身体形状的狗Jack在冒险路途上遭遇到的各种故事。动画故事狂放荒诞，人物造型也非常奇葩，游戏的2D卡通风格画面完美地还原了动画的角色。剧情中Finn和Jack发现他们的垃圾被冰王偷走，于是展开了这段冒险。游戏的流程非常经典，玩家需要探索地下城、寻找宝藏并击败遇到的敌人，完成一个个NPC交付的任务。搞笑的是，主角的武器并不是一般游戏中常见的剑或斧，而是自己的同伴Jack和各种杂七杂八的道具，过程颇为恶搞。

画面 ■■■□□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■■□

守护者的崛起
Rise of the Guardians: The Video Game
推荐度 6

D3 Publisher	A·RPG	动作角色扮演	美版	2012年11月20日	1人	29.99美元
10岁以上	无对应周边			备注：无		

本作改编自同名动画电影，讲述了五位儿童的守护者在被反派漆黑和他塑造的噩梦击败后却在逆境中崛起，反击并重新迎来胜利的过程。游戏中玩家可以扮演圣诞老人、复活兔、牙仙、沙人和主角杰克·冻人中的一位，探索《守护者的崛起》世界中的五个区域，击败盘踞在其中的噩梦。不同角色的特性和能力也各不相同，获得的经验值可以提升他们的等级，令其学习更为强力的攻击或特殊动作，并用于击败更强大的敌人，角色间还可以协力发动团队攻击。除了一般的杀敌，不同关卡中还会有部分特殊的任务，例如保护某个盟友并在限时内击退来袭的敌人等等。

画面 ■■■□□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■□□

豪宅生活 拓麻歌子
おうちまいにち たまごっち

推荐度 6

NBGI	ETC	其他	日版	2012年11月22日	1人	5040日元
全年龄	对应邂逅通信			备注：无		



在本作中拓麻歌子们来到了豪宅，玩家可以和它们一起做家务和装饰房间等，充分享受过家家的乐趣。游戏的舞台是一间叫作“拓麻歌子屋子”的豪宅，在这间屋子中的每个房间都有着各种各样的家务在等着拓麻歌子们去完成，如在厨房就要帮忙做料理、在大厅要帮忙打扫卫生、洗衣房则要帮忙洗衣服等，家务都是一些简单的迷你游戏，成功完成后就可以获得“拓麻歌子点数”，用来购买道具装点房间，道具的种类多达300种以上，除了有用来改变房间布局的装饰品外，墙纸和地板也是可以自由更改的，从而打造出具有自己风格的房间。



画面 ●●●○○　系统 ●●●○○
音乐 ●●●○○　耐玩度 ●●●●○

闪亮护士物语2
ピカピカナ-ス物语2

推荐度 6

日本Columbia	SLG	模拟	日版	2012年11月22日	1人	5040日元
全年龄	对应邂逅通信			备注：无		



前作《闪亮护士物语》曾于2011年在NDS平台上发售，在登陆全新平台3DS的续作中，玩家扮演的是新人护士，在一个小镇的医院里给医生帮忙，为小镇上的居民驱除病魔。打针、复健以及照顾婴儿，这些标准的护士工作都能够在本作中体验到。而且玩家不仅要完成医院里的工作，对于街上的住民也要有足够的照顾，才能成为大家所信赖的护士，因此除了照顾来到医院看病的病人外，有时也会跟随医生外出出诊。完成工作后能得到工资，用这些钱可以购买服装与家具，甚至能够做美容，改变角色的发型。打造一个自己喜欢的外貌，也有助于更好地完成工作。



画面 ●●○○○　系统 ●●●○○
音乐 ●●●○○　耐玩度 ●●●○○

危险老爷子和1000个朋友邪
でんぢゃらすじ-さんと1000人のお友だち邪

推荐度 7

NBGI	ACT	动作	日本	2012年11月22日	1人	5040日元
全年龄	对应邂逅通信			备注：无		



本作是以曾山一寿同名漫画改编的游戏，整体风格幽默搞怪，系列在GBA和NDS都有登场，而此次的关键词则是“朋友”。玩家需操纵猥琐搞笑的爷爷，为救出朋友、保卫小镇而与邪恶的教授进行战斗。本作中形态各异的朋友数量超过1000人，其中有许多形象都是从热心读者那里征集得来的，极具创意。游戏的基本形式是横版ACT，随着冒险过程中不断解救朋友，他们在战斗中也能发挥强大的功效，按X键可以将朋友们召集起来，再按A键一起发动大威力的突击。游戏对应邂逅通信功能，让玩家们相互交换已经获得的朋友，输入特殊密码后也能解锁隐藏的朋友。



画面 ●●●●○　系统 ●●●○○
音乐 ●●●○○　耐玩度 ●●●●○

终极军团
エクストル-パ-ズ

推荐度 8

Capcom	ACT	动作・射击	日版	2012年11月22日	1～6人	6279日元
12岁以上	对应无意识通信/扩张右滑杆			备注：无		



本作是跨PS3和3DS平台的动作射击游戏，采用了跟“《失落星球》系列”相同的世界观背景。游戏分为基地行动部分和任务部分，在基地行动中，玩家操作主人公在各个设施间移动对话以发展剧情，还可以在开发室对武器和防具进行开发改造、用奖章交换服装、在咖啡店进行饮食，以提升下一次出任务时的能力。故事流程长度适中，与推进剧情的关键人物对话可以接到主线任务。而游戏精华在于通关后的自由冒险，可以使用游戏中个性各异的角色挑战各种VR任务。攻关自由度也比较高，多种多样的武器各有特性，配合其属性附带的异常状态，可以衍生出千变万化的打法。



画面 ●●●○○　系统 ●●●●○
音乐 ●●●●●　耐玩度 ●●●○○

口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限大迷宫

ポケモン不思议のダンジョン ～マグナゲートと∞迷宫～

推荐度 8

Pokemon	RPG	角色扮演·迷宫	日版	2012年11月23日	1～4人	4800日元
全年龄	对应邂逅通信/无意识通信			备注：无		



"《口袋迷宫》系列"的最新作，以第五代《口袋妖怪》为蓝本开发，技能、特性、进化等都遵循于原作，众多口袋妖怪和神兽都有登场，包括口袋妖怪在内的整个游戏世界全都3D化。游戏中，玩家从5个可爱的口袋妖怪中选择1个作为主角，从在梦中变为口袋妖怪并来到口袋妖怪的世界结识搭档开始，完成主线及非主线的各迷宫任务，并收服同伴、扩大口袋乐园、在宿场町完成各种交易，最终打败冰龙丘雷姆拯救口袋妖怪世界。除了主要模式外，通过拍摄圆形物体还会开启新迷宫伟大之门。另外，官方还提供了有大量稀有精灵及稀有道具的付费下载迷宫。





画面 音乐 系统 耐玩度

火影忍者SD 力量疾风传

NARUTO-ナルト- SD パワフル疾风传

推荐度 8

NBGI	ACT	动作·清版	日版	2012年11月29日	1人	5230日元
全年龄	无对应周边			备注：无		



本作是以动画《火影忍者SD 李洛克的青春忍传》的角色设定为主题的ACT，游戏中的角色们全部都是可爱的Q版形象，不过打斗起来一点也不逊色于正传的角色们。本作的两位主人公分别为擅长影分身以及螺旋丸等忍术的问题忍者漩涡鸣人，以及擅长各种体术的李洛克。两位主角的故事路线各有不同，鸣人是以正篇《疾风传》的故事展开，其中还可以与春野樱一起共同战斗；而李洛克方面则以《青春忍传奇》的原创故事展开，在这里能与日向宁次一同奋斗。画面方面，游戏采用接近动画风格的2D画面战斗展开，利用触摸屏玩家就能简单地使出各种强力必杀技。





画面 音乐 系统 耐玩度

解放之剑 艾克西布

アンチェインブレイズ　エクシヴ

推荐度 8

Furyu	RPG	角色扮演·迷宫探索	日版	2012年11月29日	1人	6279日元
12岁以上	无对应周边			备注：无		



《解放之剑 雷克斯》的续作，同样请来了大量画师、歌手和知名声优精心包装。3DS版与PSP版基本一致，除了对应3D显示外，迷宫地图移到下屏幕也更加直观。游戏的主要系统和世界观都沿袭前作，独具创意的解放和审判战斗系统简单易上手，对于长时间在迷宫中探索的玩家而言是不错的调剂。游戏中穿插了不少高质量的动画，对于剧情和角色的塑造也很下功夫。作为核心之一的随从怪物在攻、守两方面都能发挥极大的作用，根据敌方特点合理配置随从也是制定战术的基础。大量可收服的随从怪物以及通关后的百层隐藏迷宫，都让本作的耐玩性有所保障。





画面 音乐 系统 耐玩度

雷顿教授对逆转裁判

レイトン教授VS逆转裁判

推荐度 9

Level-5	AVG	文字冒险	日版	2012年11月29日	1人	5980日元
12岁以上	无对应周边			备注：无		



神秘的少女玛赫涅带着巨大的书籍出现，原本毫不相关的雷顿教授和成步堂龙一两组人在奇妙的异世界相遇了，而等待他们的是异于常理的魔女审判……游戏将"《雷顿教授》系列"和"《逆转裁判》系列"两部作品融合在一起，既有AVG部分，需要在城镇中探索、解谜，也有逆转部分，需要在法庭上争辩、找寻事情的真相。法庭部分添加了群众裁判的设定，复数证人的证言彼此牵制，要找到其中弱点一口气推翻，十分有趣。游戏充满中世纪风格，"魔女"这个谜团贯穿故事始终，谜题的设定遵循这一背景充满古典、奇幻风格。





画面 音乐 系统 耐玩度

可爱小猫3D
かわいい子猫3D

推荐度 5

MTO	SLG	模拟·育成	日版	2012年12月13日	1人	5040日元
全年龄	无对应周边			备注：无		

本作是一款以饲养小猫为主题的游戏，提供了9种猫种、24种猫色的小猫供玩家选择。玩家在照料小猫之余，可以与它进行玩耍，并且通过3DS的触摸屏与其直接交流。游戏还提供了“离开录影功能”，当3DS进行休眠超过两小时，游戏就会自动记录小猫期间在游戏中的行为，让玩家回来的时候可以打开3DS回放小猫单独在游戏中做了些什么。游戏还可以通过AR技术，让小猫在屏幕中的真实世界出现，与它们嬉戏。除了常规饲养外，游戏还提供了鉴定玩家对猫只知识的“小猫鉴定”模式，玩家通过游玩，可以进一步了解饲养猫咪的知识。

画面 ■■■□□　系统 ■■□□□
音乐 ■■□□□　耐玩度 ■■■□□

雷电十一人GO2 时空之石 热风·雷鸣
イナズマイレブンGO2 クロノ・ストーン ネップウ/ライメイ

推荐度 9

Level-5	RPG	角色扮演·收集育成	日版	2012年12月13日	1～4人	5500日元
全年龄	对应邂逅通信/无意识通信			备注：无		

“《雷电十一人GO》系列”作品第二弹，天马一行人为了拯救消失的足球，开始了穿越时空，寻找时空最强十一人的旅程。游戏再次加重了剧情的描写，不但流程中加入了大量的动画，对比赛也做出了非常细致的描述。由于是续作，前作最主要的化身系统得到了保留，并且还增加了化身武装和极限合体两大核心系统，增加在场提升能力的球员数的同时也大幅提升了游戏时的爽快感。多版本是该系列的特色，本次的两个版本不但游戏内容有一定区别，将两者联动后，根据不同的联动级别，更是可以获得必杀技、特定宝箱战和最强隐藏球队的挑战权。

画面 ■■■■□　系统 ■■■■□
音乐 ■■■■□　耐玩度 ■■■■■

美食的俘虏 美食怪兽
トリコ グルメモンスターズ！

推荐度 7

NBGI	RPG	角色扮演·动漫	日版	2012年12月13日	1～2人	5800日元
全年龄	无对应周边			备注：无		

高人气少年漫画《美食的俘虏》登陆3DS平台，并一反PSP上两作ACT的类型，以RPG的形式出现。本作中玩家可扮演主人公阿虏，与身边的美食怪兽同伴一起参加“美食皇室竞技场”举办的大会，争夺“梦幻食材”。登场角色除了大家熟悉的美食四天王与小松等人以外，还有以斗狼泰利为首的美食四天王的同伴怪兽。本作不再于架空的舞台上冒险，原作中出现过的美食金字塔等场景也会再现在游戏中。玩家与地图上的美食怪兽接触便会进入战斗画面。战斗为正统指令回合制，玩家携带的美食怪兽则显示在下方屏幕，通过点击下屏相应的区域，可以在玩家认为恰当的时机乱入战局。

画面 ■■■□□　系统 ■■■■□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

锁定 发射 松弛熊摇摇欲坠的甜品塔
ねらって！とばして！リラックマ ぐらぐらスイーツタワー

推荐度 7

Rocket Company	ACT	动作	日版	2012年12月13日	1人	5040日元
全年龄	无对应周边			备注：无		

本作可视为松弛熊版的“愤怒的小鸟”，玩家要以高人气卡通偶像松弛熊作为发射台，向堆积着的甜品塔发射水果，破坏支架以获得藏于其中的蛋糕，收集全每一关里所有的蛋糕即可过关，不同难度的关卡多达130个，除了孤军奋战外，松弛熊有时还可借助熊妹妹和鼻孔鸡的帮助。中后期的大部分关卡里均设置了沉迷度很高的特有机关，向熊妹妹和鼻孔鸡发射水果时，可令其做出特有的动作，操作得当可一次获取大量蛋糕。游戏之余，玩家还可以30多种不同背景与松弛熊合影留念，拍下的照片可保存于SD卡里，通过PC发送给朋友分享欣赏。

画面 ■■■□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

型男恋爱王国 与帅哥们谈恋爱吧！超萌心动校园生活
オレ様キングダム　イケメン彼氏をゲットしよ！もえキュンスクールデイズ

推荐度 5

日本Columbia	AVG	文字冒险・恋爱	日版	2012年12月13日	1人	5040日元
全年龄	无对应周边		备注：无			



本作是以连载于日本少女漫画杂志《月刊ちゃお》的作品《型男恋爱王国》改编的游戏，并由原作者八神千岁进行监修。剧情讲述从楼梯摔落、失去记忆的主人公与一众帅哥们协力收集可以修复自己记忆的“记忆的拼图”的故事。主人公在寻找拼图的过程中，还要寻找自己“真心喜欢”的那位帅哥进行告白。樱井孝宏等人气男声优皆为本作献声，收录语音数据长达16小时。游戏采用了Live 2D技术，随着对话的进行，帅哥们的丰富表情也会同步改变。此外还收录众多事件插图，而通过3DS的触摸屏，玩家还可以与帅哥们进行直接的“身体交流”。



画面	■■■□□	系统	■■■□□
音乐	■■□□□	耐玩度	■■■□□

调色板 七彩咖啡厅
アクリルパレット～彩りカフェ・cheers～

推荐度 6

Klon	ETC	其他	日版	2012年12月20日	1人	5040日元
12岁以上	无对应周边		备注：无			



一款以偶像为题材的交流鉴赏类游戏，厂商邀请到现实中的偶像登场，扮演虚拟咖啡厅中主人公的打工伙伴，在工作之余与玩家展开各式对话，促进感情后触发特殊事件，以此欣赏她们的一颦一笑。偶像们的资料和性格也跟现实完全一致，除了交流情感外，玩家还要完成一些迷你游戏，包括问答、拼图、派送汉堡等，完成它们可获得一定的点数，作为金钱在游戏的商店里购买对应3D显示的偶像照片和视频。本作采用了近年交流类游戏中很流行的现实时间同步的系统，玩家的开机时间会直接反映到游戏里，触发的剧情事件根据时间段会发生变化。



画面	■■■□□	系统	■■■□□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■■□□

工作主题公园2
おしごとテーマパーク2

推荐度 5

Culture Brain	SLG	模拟	日版	2012年12月20日	1人	5040日元
全年龄	无对应周边		备注：无			



本作是由NDS平台上的前作进化而来的新平台续作。游戏的主旨是在能够体验各种各样工作的主题公园中，一边玩小游戏一边体验感兴趣的工作内容，非常适合给小孩子玩，让他们对未来充满憧憬。可供选择的人气职业主要有糕点师、幼儿园老师、兽医、护士、服装设计师、花店老板、美容师、学校老师、运动员和漫画家，另外还有其他职业都在可选择范围内。体验工作时，会有导航NPC对玩家进行细致入微的亲切讲解，保证玩家能够体验到该工作的魅力。完美地完成工作，就能获得奖励的印章和魔法道具。收集这些道具，可以让工作变得更加轻松愉快。



画面	■■□□□	系统	■■■□□
音乐	■■□□□	耐玩度	■■■□□

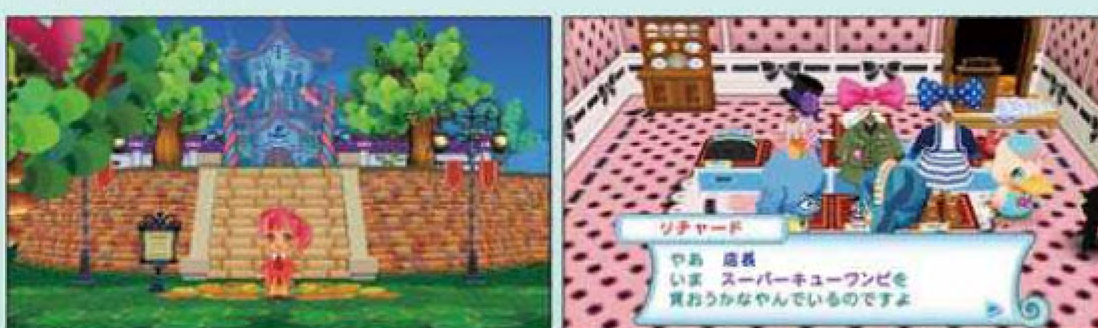
尖帽子与魔法之镇
とんがりボウシと魔法の町

推荐度 7

Konami	SLG	模拟	日版	2012年12月20日	1人	4980日元
全年龄	对应擦肩通信/无意识通信		备注：无			



Konami的模拟交流型游戏“《尖帽子》系列”的最新作，登陆3DS后除了画面变得更加精细外，这次作为舞台的小镇里还建设有巨大的购物广场，通过购物广场玩家能更加深入地体验本作的乐趣。购物广场里有着各种各样的店面，数量约有30间，同时玩家也可以将自己店开到这里来。另外商店还追加了“橱窗”功能，商店经营的是哪些商品只要通过橱窗就能一目了然，非常便利。除了购物广场外，小镇里的建筑物设计也焕然一新，并且也有新的居民登场，还有用来给商店装潢的家具也有了新种类，玩家可以凭此将商店装点得更加具有个性。



画面	■■■□□	系统	■■■□□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■■■□

时髦又可爱 与小狗一起玩吧！海篇

オシャレでかわいい 子犬と游ぼ！海编

推荐度 6

MTO	SLG	模拟	日版	2012年12月20日	1人	5040日元
全年龄	对应邂逅通信			备注：无		



和《任天狗》等传统的小狗育成游戏不同，本作除了有育成部分外，还加入了交流以及发展要素，游戏的舞台是一个叫作“动物村”的村子，这里有着各种动物和村民，玩家在和动物进行交流的同时，还要将这个小村子发展起来。在村子中玩家可以利用各种设施和小狗玩耍，如昆虫采集、捕鱼、戏水和捡贝壳等，并且游戏的时间和现实时间同步，每个季节都有专门的活动。除了小狗外，游戏中还有小猫、马、羊、企鹅等动物登场，种类多达14种，同时用来给动物打扮的饰品也是多种多样，有帽子、项圈和围巾等，可以将自己的宠物装扮得漂漂亮亮的。





画面 ■■■□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

我是航空管制官 机场英雄3D 成田 with ANA

ぼくは航空管制官 エアポ−トヒ−ロ−3D 成田 with ANA

推荐度 7

Sonic Powered	SLG	模拟·经营	日版	2012年12月20日	1人	6090日元
全年龄	对应邂逅通信			备注：无		



机场经营类游戏的最新作，本作以《管制官3》为蓝本制作，地图和机体都显得更为真实。除了画面对应3D立体显示外，声音也采用了模拟立体声效。系统沿袭前作，玩家要面对以模拟航空管制的指挥而制作出的各种谜题，对飞机的起飞、飞行、着陆、地面移动等做出调配行动，每一天的不同时间段和天气情况带来的光照和可视性问题，都会对指挥工作产生各种影响。本作作为新要素引入了ANA航空公司的飞机，以波音787为首的最新客机均会登场，同时展现出成田作为国际机场的巨大规模和繁荣景象。3DS版前作《羽田》和《檀香山》中的机场也作为特典关卡收录，总关卡多达17个。





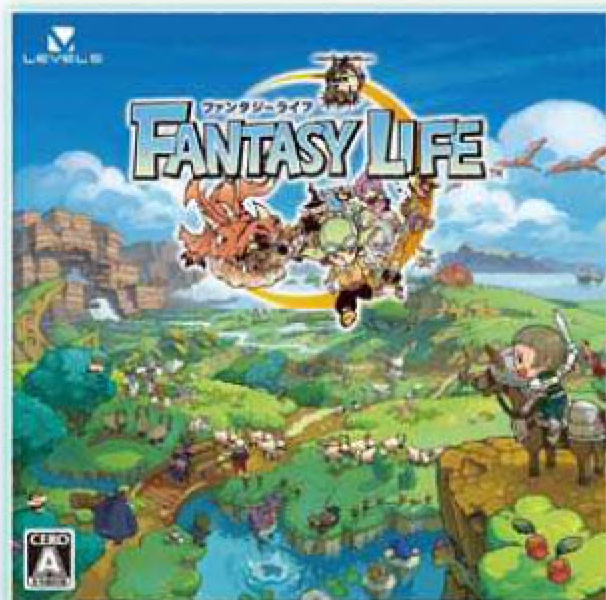
画面 ■■■■□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■■□　耐玩度 ■■■□□

幻想生活

ファンタジ−ライフ

推荐度 9

Level-5	RPG	角色扮演	日版	2012年12月27日	1～3人	6800日元
全年龄	对应邂逅通信			备注：无		



充满幻想的范特西鲁世界，玩家扮演的角色就生活在这里，这一天在决定了属于自己的第一份职业后去拜见国王，和神秘的会说话的蝴蝶相遇，开始了全新的冒险。游戏中有丰富多彩的职业，包括铁匠、矿工、魔法师、裁缝等等，不同的职业都有不同的特色，丰富了冒险的生活。玩家需要在整个范特西鲁的大陆上冒险，挑战强力怪物、收集稀有素材、完成居民任务、推动主线剧情的前进。游戏音乐由植松伸夫担任，非常优美动听，各个场景的地图都充满奇幻风格，极具个性的纸娃娃系统和房间装饰系统也很丰富多彩。





画面 ■■■■□　系统 ■■■■□
音乐 ■■■■□　耐玩度 ■■■■□

雷电十一人1·2·3 元堂守传说

イナズマイレブン1·2·3！！元堂守传说

推荐度 9

Level-5	RPG	角色扮演·足球	日版	2012年12月27日	1人	5800日元
全年龄	无对应周边			备注：无		



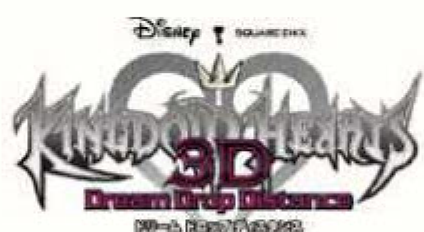
作为5周年纪念，本作是游戏历史上罕见的厚道冷饭，将系列前三代共计6个版本的游戏收录在一张卡带中，以更加精致的画面呈现。数以千计的个性球员，紧张的球场演出和熟知的魄力必杀技都完整保留。初代元堂守要重振孱弱的雷门足球部，以跟40年不败的强豪帝国学园的练习赛为契机，向日本最强的目标发起冲击。二代则是要面对神秘宇宙人的宣战布告，拯救地球的危机。三代要面对世界各地的强队，在海面的足球岛上冲击世界的顶点，其中三代收录的是最新资料篇《奥伽》版，将展开与剧场版互相联动的剧情。此外，本作还能与《雷电十一人GO2》进行联动。

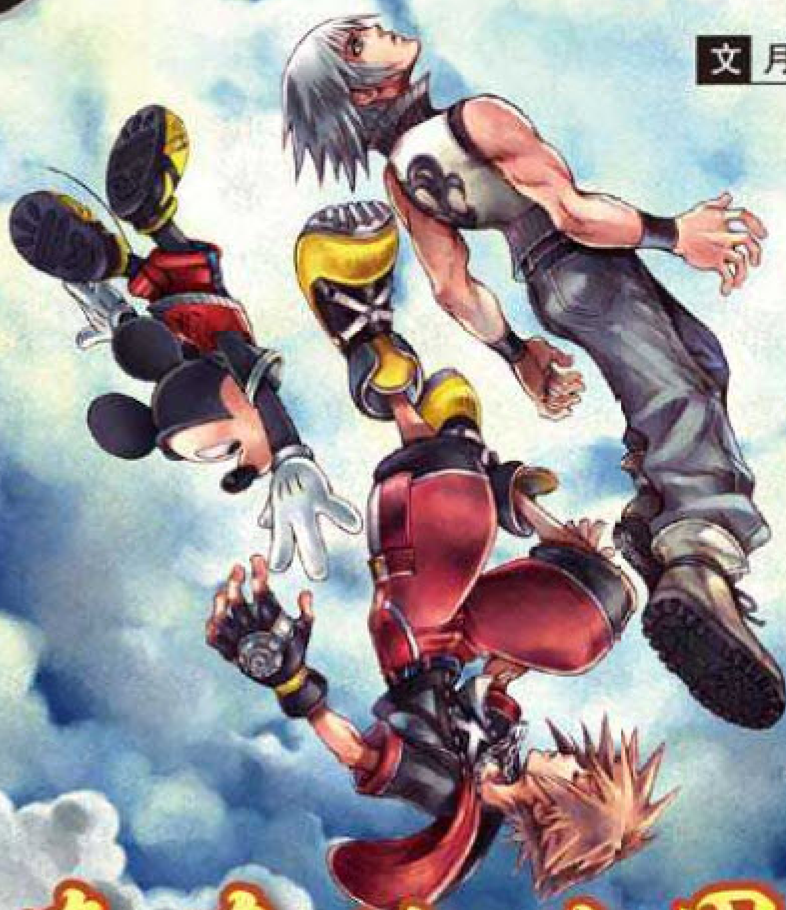




画面 ■■■□□　系统 ■■■■□
音乐 ■■■■□　耐玩度 ■■■■■

文 月读锁锁美





不曾存在的世界
——《王国之心3D》小说之索拉视角

序章 命运岛

不可思议之塔中，米奇和伟大的魔法师伊恩·希德正相对而立。这儿曾经是米奇为了成为键刃大师而修炼的场所，也是与杰姆纳斯战斗前索拉来过的地方，并且“那三个人”在遥远的过去也造访过此处。两个旅程结束了，将两段记忆连接的旅程也迎来终结。但是伊恩的表情却显得有些凝重。

“伊恩，终于知道维恩心的所在地了。”

“是吗……只剩下泰拉了。”

“嗯，一定要救出他们3人。”

“下面就看杰阿诺特怎么行动了。”

“杰阿诺特？他的分身不都已经被索拉他们打倒了吗？”米奇不解地歪着头。战斗应该早已经结束，但伊恩却若有所思地闭上了眼睛站在窗前。

“两个分身确实都被消灭了，但是他们的消灭正代表着杰阿诺特本体将要复活。被无心囚禁的心得到了解放，成为无存的肉体遭到了破坏，两者将再次成为一体，也就是大师杰阿诺特会再次归来。”

米奇闻言不禁倒吸了一口气。大师杰阿诺特，那是曾经打算让黑暗侵蚀世界的男人。

“但是有我、索拉、利库，就算危机再次来临，我们也……”虽然米奇十分自信，但伊恩却摇了摇头。

“王啊，你的朋友确实很强，但键刃大师却只有你一个，如果杰阿诺特并不只有一个人呢？”

“啊？什么意思？”

伊恩没有回答米奇的问题，而是睁开了眼睛：“王啊，把索拉和利库叫来吧。”

“要做什么？”

“键刃大师的测试。”

这是新的战斗的开始，同时也是连接着过去和未来的故事。

索拉站在利库身旁显得颇为不自在，从刚才起伊恩就一言不发。难得能和唐纳德、高飞等人重聚，但伊恩的存在令他们十分拘谨。利库不知是因为紧张还是在思考，一直沉默着。

“那个……”索拉实在有些忍不住了，率先打破沉默。就在此时，沉默不语的伊恩终于发话了。

“大师杰阿诺特是一位天才。他过于优秀，由此产生了诸多烦恼。能够左右人们力量的心究竟是什么，他长久以来一直寻找着答案，所得到的结果就是键刃战争。为了探求心中光和暗的本质，杰阿诺特踏上了探究的旅程，在旅程中他曾经变成各种样貌，出现在守护光明的键刃使者们面前。”

伊恩的话索拉听着糊涂，嗯……总之就是杰阿诺特这个家伙一直烦恼“心”究竟是什么，然后引发了名为‘键刃战争’的光暗之战，还变换过样貌……

索拉的脑袋有些混乱，不过利库倒是一脸认真表情，难道他都明白吗？

“之前虽然经历了艰苦的战斗，但是一切并没有结束，更加巨大的威胁不久就会袭来。索拉、利库，你们得接受测试成为键刃大师。原则上使用键刃必须经过多年的训练，不过你们没有那么多准备时间。为了迎接随时到来的敌人，必须掌握键刃的正确使用方法。索拉和利库至今为止都是以本能操纵着键刃战斗，你们必须将过去的方法全部忘记，从头学起。”

“即使不从头学，我们也不会输的啊。”索拉有些不服，“而且利库、国王也会一起战斗不是吗？”说着索拉看向利库，但利库的表情却有些僵硬。

“我……我的内心，还潜藏着黑暗，从黑暗之路走来的我是否真的有资格使用键刃，我觉得有必要确认一下。我接受测试。”

“利库……”索拉低下了头，原来利库还一直为此烦恼着，自己在他的身边却浑然不知，这样的话我也……

“我也要接受测试，和利库两人一起成为键刃大师！”

听到索拉的宣言利库露出了微笑，国王和唐纳德、高飞也显得松了一口气。

伊恩对两人说道：“那么现在就开始对你们的键刃大师资格测试。”

耳边响起了熟悉的海浪声，这里是命运岛，是索拉和利库的故乡的同时，也是“某个人”的故乡。

索拉和利库望着水平线，两人现在的着装和刚才与伊恩交谈时完全不同，而是一年前从命运岛离开时的装扮。不仅仅是打扮，就连身高也变回了一年前。

“忘记所有关于键刃的使用方法，一切从头开始”是怎么一回事呢？伊恩另外还说了很多东西，不过索拉还是有些糊里糊涂的。总而言之，就是努力通过测试啦！索拉决定不再多想。

“小木筏，能够前往到哪里呢？”望着水平线，索拉开口询问利库。

“不知道，不行的话就再找其他的办法。”说着利库向前走去，那一天大家一起制作的小木筏就在两人眼前。

——如果有其他的世界，为什么我们要呆在这儿呢？

当时利库曾经有过这样的疑问。前往各种不同的世界，交到了许多朋友，索拉并没有考虑过这一疑问。

索拉跟着利库乘上了小木筏，除了它看样子暂时没有其他的方法能前往外面的世界。小木筏航行了约1个小时，天空的颜色渐渐变暗，海面开始刮起了波浪。

“利库，风暴就要来了。”

索拉显得有些不安。风变得寒冷，天空响起了雷鸣声。

“确实，把帆收起来吧！”

“呜哇！”一阵狂风吹来，索拉赶忙蹲了下来，而利库却和桅杆一起被吹飞了，幸亏关键时刻抓住了杆子没掉入海中。

“利库！”

“没事。”

正当索拉伸出手时，海面卷起了诡异的波浪，形成了巨大的漩涡。

“什么！”

利库惊讶喊道。从漩涡的中央伸出了数条紫色章鱼触手，巨大的怪物浮出了海面，这是曾经打算欺骗爱丽儿、被索拉打败的海之魔女乌苏拉。

“你们在这儿啊，这回我可要报之前的仇！”魔女大喊着冲向索拉。

“乌苏拉？这难道是测试的环节吗？”索拉举起了键刃。

“没有时间考虑了，索拉！”

“我知道！”

索拉和利库同时举起键刃冲向乌苏拉，两人全力的一击让巨大的怪物发出了惨叫，然后慢慢地消失。可是怪物消失时所产生的冲击将索拉和利库冲到了海中。在意识模糊之中索

拉似乎看到了锁孔，紧接着两人手中的键刃发出了光打开了锁孔，一阵白光包住了两人的身体。就在意识完全消失之前，索拉看到了一个身着长袍的男人身影。

"这个世界被连接在了一起。"

索拉和利库失去意识陷入了沉睡之中。

第1章 轮回镇

回过神时，索拉已置身于似曾相识的街道。周围那散发着昏暗色调的砖瓦和零星存在的霓虹灯，勾起旅人的怀念思绪。这里是轮回镇，是索拉旅程的最初起点。当时自己应该是在小巷里醒来的，这次则好像身处通往2番街门扉旁边建筑的露台上。

那片广场的台阶上可以看到西德的店，这边是2番街。我就是在这里遇到西德和尤菲、莱昂和爱莉丝，还有唐纳德和高飞的。不过西德他们估计已经身处光辉庭院，不在这里了。不对，仔细一想，我应该是在资格认证测试的路上啊……

"……而且，我居然换了套衣服！"

索拉这才发现，不知何时自己居然已经穿上了这套从没见过的衣服。离开命运岛时，穿的应该是和刚在那个岛上冒险时一样的衣服啊，难道说这也是伊恩·希德的魔法所致？T恤的胸口多了个大大的X记号，上衣也变成了黑色，不过短裤还是旅途启程时的红色那条。

这么说来，原本应该是一同踏上旅途的利库现在也不在身边。

"利库！喂，利库！"索拉大声呼唤着利库的名字。直到从木筏上落下去时为止，我们俩应该还是在一起的。然后，我们沉到了海里……再然后究竟发生了什么？

"你很吵哎……不要制造噪音好不好？"

"咦？"

忽然听到头顶上方传来声音，索拉不禁探出身子张望。隐约可以看到似乎有人挂在屋檐上，正想看个仔细，索拉却因为身子从阳台上探出太多，失去平衡跌到下方的广场上。呼了一声痛，索拉正要挣扎着爬起身，一位少年已经落到了他身边。这位有着橙色刺猬头、佩戴耳机的少年，直勾勾地盯着索拉的脸。

"你就是索拉吧？"

"你说得……没错，不过为什么你会认识我？"

少年并没有正面回答这一提问，只是一把拉住了索拉的手，然后看了看他的手掌："看来你不是参加者。"

"参加者？"忽然听到意义不明的词语，索拉不禁反问回去。参加者指的是什么？不会是指资格认证测试的参加者吧？

"还用问吗？这是个游戏。"看到索拉一脸困惑不解的样子，少年便把自己的手掌伸给他看。他的手掌上浮现出似乎是显示时间的数字，并且这组数字正在不断减少。

"参加者身上都刻有限制时间，我必须在这场游戏中胜出。而为了达到这个目的，我需要一位搭档。"

虽然根本不知道游戏内容究竟是什么，也不知道还有怎样的人参与，索拉还是一如既往地将双手背到头后，微笑着问道：

"原来如此。虽然不知道你说的那个游戏是什么，不过让我帮你一把如何？"

"咦？"这次的回答反倒让少年略表吃惊。可是对索拉而言，对遇到困难的人施以援手一直都是理所当然的事情，至今为止他一直都是如此，而这一信念今后一定也不会变吧。

"你这人，第一次见面的对象都会轻易相信……"当少年口中吐出这句话的时候，他似乎微微低下了头，然后继续说道："不对，你根本就不是参加者，所以无法成为别人的搭档。再说，我已经有搭档了。"

可是，就算少年如此主张，索拉的回答也早已决定了："不当你的搭档也行啊，那我以朋友的身分帮助你总没问题了吧？"

"朋友可不是说交就交得到的。"侧过脸去丢下这句话的少年显得有些不悦。

"虽说如此，但其实这也不难喔。"索拉笑嘻嘻地反驳道。自己一路上已经交到了很多朋友，今后也希望能交到更多的朋友。就算身处的这世界并非现实，但这并不意味着就不可以和别人成为朋友了。

"你真是个奇怪的家伙。那就随你便吧"少年不再与索拉交谈，转身便跑开了。

"好啊，反正一切都是我的自作主张嘛。"索拉望着少年的背影说道。索拉擅自决定要成为少年的朋友，帮助他胜出这场所谓的游戏。因为在索拉看来，刚才的这位少年并不似心怀恶意之人。

于是他也追随着少年而去。轮回镇的构造自己已经基本把握，虽然能力回到了旅途开始前的状态，但记忆并没有随之失去。

他一路奔上西德家店门前的台阶，绕到店后面，穿过一扇大门，来到了2番街，追上方才的少年。

"这么说来，我还没问你的名字。"面对索拉的提问，少年稍作沉默，欲言又止。然而就在这一瞬间，一群奇怪的动物突然出现，将两人团团围住。它们看起来既不像无心也不像无存。

"是食梦者！"少年一边说着，一边摆出了应战的架势，而随着他的动作，他身边也出现了一群不可思议的动物。与包围索拉一行的动物相比虽然外形相仿，但眼睛似乎有些不同，最为明显的是，袭击他们的动物身上散发着某种不祥的气息。

"你的名字还真奇特哎……"面对如此低喃的索拉，少年忍不住吐槽道："不对，这不是我的名字啦！是它们的！"

"原来是这样！"看来所谓的食梦者不是指这个少年，而是这些动物。不过总觉得自己似乎曾在哪里听过这样的名字。就在索拉沉溺于回想时，食梦者们已经缓缓地缩小了包围圈。看来这次要面对的敌人就是它们没错了。

"被包围就麻烦了。我们兵分两路！"

"收到！"听到少年的建议后，索拉也立刻召唤出键刃握在手中。

"另外……音操。"

"嗯？"一时不知对方说出的这个单词的意思，索拉不禁反问了一声。

"樱庭音操。这是我的名字。"少年回答完，却故意转移视线不去看索拉的脸。

"樱庭音操？你的名字真有趣。"

"也没你说得那么有趣吧。"面对口无遮拦的索拉，音操忍不住再次吐槽。

"那，音操，上吧！"随着索拉的这声信号，音操如离弦之箭般飞驰而出，紧接着索拉也不甘示弱地手持键刃冲向大群食梦者。

索拉以挥舞键刃与咏唱魔法结合的战法将食梦者们逐次击倒。虽然不是无心抑或无存，但这些叫做食梦者的敌人似乎也相当棘手。

当索拉终于击倒所有食梦者的时候，音操也回来了。而紧随他身后而来的，便是开战前音操召唤出的食梦者。

"音操你带在身边的那个也是食梦者吧。"

音操点了点头："若要在游戏中胜出，它们的力量是不可或缺的。以索拉你的实力，应该也能使用这种能力吧？"

听到音操这么说，索拉才终于回忆起伊恩·希德的话。

当时在介绍完有关资格认证测试的信息后，伊恩·希德对索拉和利库还说了其他事情："要打倒杰阿诺特，就必须要让'沉睡在悲伤中的人'再次迎回这片大地上"

可是"沉睡在悲伤中的人"究竟是谁呢？想着想着，索拉的胸中不知为何涌起了一股难以言喻的悲伤情绪。

伊恩·希德继续说道："为此，你们得解放7个沉睡的锁孔，得到新的力量。我想你们也知道，这个世界被肉眼无法看见的墙壁所分隔，人们无法自由地来往于各地。之前你们可以到达的都是墙壁已被打碎的世界、又或是用键刃打开回廊之门的世界，但是，使用这些方法是无法前往被沉睡的锁孔所封印的'被封闭在沉睡中的世界'的。"

7个锁孔——7，听到这个数字，索拉脑中首先浮现的便是在最初的旅行中拯救的7位公主的身影。爱丽丝、白雪公主、奥萝拉、仙度瑞拉、茉莉、贝儿和凯莉。难道说这些锁孔和公主们之间存在某种关联吗？

"在最初的旅程中，被黑暗吞噬的世界最终重生了。可是并非所有世界都获得了完全的重生，还有一些如今依然深陷于沉眠之中。没有通往那里的门扉，就连无心都无法侵入。"伊恩·希德一旦开口便总是滔滔不绝。不过这和学校里老师上课时的那种长篇大论不同，全是些自己从未踏足过的世界的事情，所以索拉每次都会非常热心地倾听。

"因此，不同于大多数象征世界黑暗面的无心，沉睡中的世界里存在着其他种类的黑暗。那就是噬梦的魔物，食梦者。"

虽然不知道它们究竟是怎样吃掉梦的，不过既然被称为魔物，应该就是和无心及无存类似了。

"据说食梦者有两种。一种是把梦境吞噬掉，再重新注入噩梦的梦魇，另一种是只吃噩梦的善良的圣灵。"

也就是说食梦者也分好的食梦者和不好

的食梦者吧。索拉心中擅自下了结论。

"就像无心与世界之心的门扉是相对的存在一般，只要持续追寻食梦者，就一定能找到沉睡的锁孔吧。"

从伊恩·希德那里听到的关于食梦者的话就这么多了。

"也就是说，这家伙是圣灵对吧。"呆在音操身边的食梦者一直在蹭他的腿，看起来似乎是很喜欢自己的主人。

"你可以通过梦之碎片来制作食梦者。梦之碎片本身可以通过击倒食梦者来搜集。"

"那我也来试试。"索拉把刚才击倒的食梦者们散落的梦之碎片搜集到一块，按照音操给的配方试着进行调合。

于是碎片的光芒开始重叠——眩目的光芒中出现的是……

"……这是、狗狗？"索拉歪着脑袋向音操发问。

"我看像是猫吧？"音操那边也是双手抱胸，一脸狐疑地打量着这只新生的食梦者。这只食梦者有着似猫又似狗的外形，头顶上还长着一根巨大的角，是一只被称为奇迹猫的不可思议的圣灵。这只新生的奇迹猫似乎已经对索拉一见倾心，开始在他面前反复打滚，亮出自己的肚皮。

"算了，不管是猫是狗都无所谓啦。那就请多指教喽。"索拉一边抚摸奇迹猫柔软蓬松的肚皮，一边说道。而奇迹猫也用鼻子发出呼噜声表示高兴。

"跟我来。"音操别过脸去，对索拉说道。

"收到。"听到索拉的回答，奇迹猫也跟着索拉一道，随音操出发了。

一边击倒食梦者一边前进，一行人穿过小巷来到了3番街。

一直沉默前进的音操忽然提高音量喊道："我把索拉带来了！我已经完成跟你的约定了！"

朝着通往1番街门扉的方向，音操如此高呼。

"你怎么啦，音操？"

话音刚落没多久，大概是听到音操的呼喊，某位人物现出了身形。那位男性身着的黑风衣索拉再熟悉不过了。没错，他穿的正是在第二次旅行中曾经交手的第13机关的人员所身着的黑风衣。

察觉到这个事实的索拉毫不犹豫地唤出键刃摆好应战姿势。

"你是谁？"

黑衣人并没有回答。他的手上开始浮现出魔法的光芒，然后抬手向前挥下。

"喂！这和一开始的约定不一样吧！不准对索拉下手！"音操的呼喊中带着很明显的慌张。他冲到男子与索拉中间，张开双手试图保护索拉。

"别过来！音操！这家伙很危险！"可是当索拉口中喊出这句话的瞬间——一种无法言喻的沉重感侵蚀了他的神经，强烈的睡意随之袭来。

"怎么会、忽然……很困……"话音还没落，索拉已经如同失去了操纵的提线木偶般跌倒在地上。

再次醒来时，索拉发现自己依然倒在最后失去意识的场所——3番街。石板地面透出的寒气透过面颊直达脑髓。索拉一边揉着眼睛一边挣扎着站起身来。可是周围早已不见黑衣男子的身影，音操也不见了。

刚才那一击并非某种攻击、也不是什么魔法，那根本就是一股突发性的、无法抵挡的睡意。那一瞬间究竟发生了什么？难道这和伊恩·希德曾说过的，这个世界是"被封闭在沉睡中的世界"这个事实有某种关联吗？

音操最后的话也很令人在意。音操对黑衣男子说"我完成了约定"，这又是怎么回事呢？不过有一点毋庸置疑，那就是音操一定认识黑衣男子。

"总之，先在周围找找有没有线索留下吧"索拉停止沉思，决定先行动起来。总之先在周围转一圈吧。我记得那个小喷泉对面的门应该是连着1番街的。周围完全看不到音操和他搭档的影子。为了搜寻他的下落，索拉推开了通往1番街的大门。

仔细想想，还有什么地方以前没有去过？正当索拉陷入沉思时，一直老老实实呆在身边的奇迹猫却忽然走开了。

"喂，你要去哪儿啊！"慌忙追奇迹猫而去的索拉，被领到了一扇至今为止的旅程中从未打开过的门扉面前。

"可是这扇门似乎是打不开的啊……？"虽然索拉这么说着，可是奇迹猫却已经自作主张地用自己小小的身体把门给顶开了。

"你是说这扇门现在通了？"

跟在奇迹猫身后的索拉探出身子向门张望。可以看到至今为止从未涉足的小巷，一直延伸到远方。没想到轮回镇上竟然还有未曾探索到的地方，索拉心中不禁有些兴奋。

这对搭档决定继续前进。穿过曲折纵横的小巷、和地下排水管道般错综复杂的通路后，他们终于来到了一个巨大的喷泉前。看到它，索拉不禁回想起在轮回镇2番街的那个小小的喷泉。

一边打倒食梦者，一边前进，他们来到了下一扇门扉前，开门一看。

"哇啊！我还是第一次来这边哎。"

他们眼前出现的是一片四处都悬挂着眩目的照明用链条、洋溢着华美气息的街道。这片区域被称为4番街。街道尽头矗立着一座被绚烂的霓虹映照得让人难以直视的巨大建筑。那里还能看到一些熟悉的面孔。没错，他们就是每次都会贩卖道具给自己的莫古力们。

索拉纵身跳上通往明亮建筑的楼梯的扶手，一口气滑了过去，这才发现原来莫古力的身边还站着一位男……喔不对，是一位女孩子。这位戴着帽子，身着略显宽松的服装的女孩子，看起来似乎比索拉要年幼一些，总觉得她的着装品位和音操有点类似。

莫非她就是音操的搭档？索拉于是尝试向她搭讪："你就是音操的搭档吗？"

"嗯……我不知道哎……除了自己叫莱姆之外，我什么都不记得了。"莱姆回道。

"你是说……你丧失了记忆？"

"嗯。"

"原来如此……"索拉也有过丧失记忆的经历，多少能理解她现在的处境。失去重要的回忆、忘却了珍贵的感情是一件非常悲伤的事情，不过这位叫莱姆的女孩却显得并不在意，她望着索拉微微一笑："你别一脸沉重嘛，我可是一点都没问题喔。记忆这种东西，只要能找到刺激它苏醒的契机，一下子就能找回来的啦。"

"你说得……也没错！"看到莱姆的笑脸，索拉不禁也跟着露出了笑容。不过虽说如此，失忆也依然是一件很痛苦的事情。有什么办法可以找回莱姆的记忆呢？

"你是说契机吗……对了！说不定音操知道些什么。你跟我来，我们一起去找音操吧！"

"嗯！"

虽然嘴上自信满满，不过索拉其实已经把至今为止去过的区域全都彻底搜索了一遍。也就是说，剩下的可能性就只有4番街这片区域了。环顾四周，索拉发现贩卖道具的莫古力身旁耸立着一扇巨大的门扉。于是他便和莱姆一起推门而入，对面似乎就是5番街。远处可以听到水声，循着这水声可望见一座桥。并肩走过桥的两人面前，矗立着另一栋巨大的建筑。这栋建筑物应该是个植物园，可是目前大门紧闭着，根本无法进入。

抬头望去，玻璃屋顶上有个熟悉的身影。是音操。

"太好了，音操，原来你没事啊！"索拉急忙奔向音操。自从在3番街和黑衣男子一起失去踪迹后，索拉就一直担心音操是不是遇到了什么危险。

可是与索拉重逢的音操却有些不自然。他故意转过身去，背对着索拉说道："索拉……你还愿意相信我？"

"那是理所当然的吧。"音操看起来并不像恶人——索拉对自己看人的直觉很自负。

"可是我曾经想要欺骗你……那个黑衣人命令我把你带到他身边，作为交换，他说会放我和搭档一起回原来的世界。"说完这些后，音操微微沉默了一会。索拉并不说话，只是静静地等着他的下文。

"……对不起"

哈哈，果然他不是坏人。

"没事的啦。当时音操你不是想保护我的嘛。再说了，我们可是朋友啊，不是吗？"

"朋友吗……"转身看着索拉的音操，脸上总算微微露出了笑容。而索拉也不失时机地趁势向他询问关于身边站着的女孩子——莱姆的事。

"对了，音操，这孩子叫莱姆，她是不是你的搭档？"

"嗯，不对。我的搭档不是她。"音操话音刚落，莱姆就被橙色的光芒包围，并且就此失去了踪影。

两人目瞪口呆之际，原先莱姆所在的位置上忽然出现了一个黑衣男子。在索拉慌忙唤出键刃

时，音操早已抢先一步从他身边冲过，向黑衣男子发起攻击。还没等他近身，黑衣男子附近就出现了奇妙的黑色旋风，将音操直接弹飞。

"音操！"惊讶的索拉不禁转头望向音操被弹飞的方向，就在此时，黑衣男子将手举过头顶。于是，他的手周围开始聚集黑色的光芒，并出现了一个从巨大的箱子里伸出头和四肢的猴子。

如此巨大的食梦者，索拉还是第一次看到。当这只巨型食梦者——箱猴发出咆哮时，周围的空气甚至都产生了共振。而黑衣男子则早已趁两人的注意力被箱猴吸引的空隙，进入出现在他背后的暗之回廊，失去了踪影。

"站住！"索拉刚想拔脚去追，却被巨大的食梦者挡住了去路。索拉拔出键刃，和奇迹猫一同面对箱猴。恶斗一触即发，令索拉惊讶的是，箱猴那套着拳击手套的双手竟然可以从本体分离开、独自飞行着自由攻击对方。

它的攻势极为凌厉，索拉虽然尽力闪开它的追击，并成功接近了箱猴的本体，但在他刚想举起键刃对其施以重击时，却被箱猴抢先一步重重弹开。其反冲力之大，甚至让索拉直接跌到了建筑物下方。就连奇迹猫都忍不住抬头担心地望着索拉的脸。

"没事的啦。这点小伤，没什么大不了的"

"啾？"奇迹猫转过身去背对索拉，并扭了扭它圆滚滚的屁股。这动作仿佛是在说，快爬到我背上来一般。

"可以吗？"

"啾。"

等索拉爬到背上坐好，奇迹猫忽然像球一样迅速地高高弹起。"你好强啊！"索拉一声赞叹，高速弹跳的奇迹猫一瞬间已经来到了箱猴的头顶，并顺势垂直下落，微胖的身体直直地砸在箱猴身上。吃痛的箱猴大声发出怒吼，其行动也因此停顿了下来。

"你还挺有两下子的嘛。那下面就轮到我上喽！"索拉纵身一跃而起，从奇迹猫背上跳下，向无法行动的箱猴挥出了致命的一击。箱猴的身体被眩目的光包围，并渐渐向高空升去，然后化作光的碎片，四散零落。

飘舞着散落的光芒中，竟然映出了利库和另一位从未见过的女孩的身影。由于影像有些模糊，一眼就能看出这并非真人就是了。

"利库！"索拉正欲向挚友的影像奔去，却被一个没听过的声音叫住了："站住，索拉君！"

回头一看，不知何时身后已经站了一位不知名的男孩子，灰白色波浪卷发一直垂到肩膀、身着一件胸口大敞的淡紫色衬衫，带着静静的笑容注视着索拉。其身后还漂浮着一个小小的球体，球中摇曳着的是疑似轮回镇景色的影像。如果说现在身处的地方是轮回镇，那球体中的城市究竟又是哪里呢？索拉不禁觉得有些混乱。

影像中的那个女孩一路飞奔而来，仿佛随时都会冲出球外，而利库则紧随其后。里面的利库他们是看不到索拉一行的存在的，虽然两边看起来都置身于同样的轮回镇，但这两个轮回镇却并不是同一个地方。

"约书亚。"音操口中叫出了这个男子的名字。

"音操，我们似乎好久没见了。"约书亚回道。同时，他背后的球体发出了耀眼的光芒。光芒之中，莱姆出现在约书亚身旁。

"莱姆！你没事啊！"莱姆以微笑回应索拉。

于是事件也算是告一段落，索拉终于有了静下心来思考的时间。仔细一想，这个叫什么约书亚的家伙还真是可疑。明明和他素昧平生，他居然知道自己的名字。就像初遇音操时，直觉就告诉自己他不是坏人一般，这次的直觉在提醒自己对方一定别有用心，而索拉也依然决定相信这一直觉。不过，坏人和别有用心之人之间并非可以划等号。从结论而言，约书亚这个人不可以全盘信赖就是了。

"音操，你们认识？"

"嗯。他叫约书亚，是我的朋友。"音操回答着，走到索拉一行身畔。

"这样啊。"索拉双手抱胸应道。如果他是音操的朋友的话，应该不会是坏人，但那团可疑的感觉还是挥之不去。

"是约书亚带莱姆来这里的吗？还有，你为什么会知道我叫什么名字？"

"别一口气问这么多，别担心，问题我会一一解答的。"

约书亚微笑着抬手将头发向上梳理了一下看着索拉回答道："先告诉关于莱姆的事情吧。因为莱姆的梦被寄存在我这里，她是我的门。"约书亚给出的解释令索拉根本无法理解。门，那是什么？

"一言蔽之，所谓门，就是连接世界的门扉。"

说到连接世界的门扉，那多少就心中有数了。至今为止自己已经打开并穿过了很多扇这样的门，看来约书亚口中说的门也与之类似了。回过神时，音操已经站到自己身旁。

"下一个问题，为何我会知道你的名字对吧？那是因为这儿其实是个挺不可思议的城镇啊，它存在的意义就是为了让失去居所的人们落脚。"

自己倒是也知道这点。所谓的轮回镇，是那些失去了原本居住的世界的人们前来落脚特别场所。也因此，自己才会在这里遇到莱昂一行。

"现在则是因为某些理由，这里成了我的梦构成的世界。也因此，这个世界的所有事情我都了若指掌喔。"接下来的这段说明就是一头雾水了。我的梦？就是说现在置身的世界是约书亚的梦境？那就是说，现在身处的轮回镇和之前的轮回镇不是一个地方？

"所以我也知道你和利库君是挚友这件事。"

"利库？你还认识利库？"从约书亚口中听到这意外的名字的索拉，禁不住继续追问了下去。看到他的表情，约书亚露出了微笑，并且说道："我刚才不是跟你说了嘛？我对这个世界的一切都了若指掌。"

"那你告诉我，利库现在在哪里？"索拉不禁上前一步继续追问道。约书亚转过身去，注视着漂浮在光球中的利库的身影。光球中映出的利库，似乎正在与某人对峙。

"利库君他现在身在这影像中的另一个和这里一模一样的世界里。"

听到约书亚这番回答的索拉陷入了思考。看来利库是置身于影像中的另一个轮回镇。不过，关于约书亚的这部分说明，还有一些疑问。

"另一个和这里同样的世界？那么靠你的门可以过去吗？"如果可以的话，那我就立刻去利库身边——如此想着的索拉向约书亚发问。

"很遗憾，你无法前往那里，因为能使用门的只有寄存着莱姆梦境的我。"说完，约书亚再次看了利库一眼。

"这影像里映出的，是被食梦者封闭的另一个世界里发生的事情。至于，为何世界会被分割开来……这件事，恐怕与他有关吧。"

影像中终于显出了与利库对峙的人物的身影。

"是他！"

对方竟是那个黑衣男子。与此同时，索拉一行的背后投影出了另外两个人物的身姿。

那是戴着有骷髅标记的帽子的男孩和戴着粉红色帽子的女孩的身影。男孩那边似乎正对着利库拼命地喊着些什么。然后，黑衣男子慢慢地取下了风衣的帽子。身着黑色风衣之人的真身，是一位银发青年。

"他是……谁？"索拉不自觉地呢喃道。从没见过这名男子，他不是13机关的成员。可是，内心深处总有一种似曾相识的感觉。漂浮在空中的影像中，这名男子化作光消失了。

紧接着头戴骷髅帽子的男孩也消失了。看到那位男孩的莱姆低声唤道："比特。"

而粉红色帽子的女孩消失的时候，莱姆则唤道："四季。"

身处不同世界的索拉与利库，如今正面对面地站着。可是，利库却没有和其他人一样消失。

"利库！"

仿佛是代替利库一般，音操和莱姆的身体开始被光芒包围，随即消失了影迹。面对被世界隔开却依然并肩的两位挚友，约书亚静静地开口说道："他们原本所在的世界，已经失去了其存在的形态。我为了不让他们的存在也跟着一并消灭，设法将他们尚且残留的梦之碎片搜集起来，并且正在寻找可以为其当作避难所的地方。"

约书亚背对索拉与利库，迈出了脚步。走了几步后，他停下来将手伸进口袋。索拉并不知道音操等人原来所处的是一个怎样的世界。不过，所谓的失去了存在究竟是什么意思呢？总觉得那是件很痛苦的事。

"我就是在那时，通过交给我寄存的莱姆的梦境为媒介，召唤了这个城镇。因为在这里也许

能找到让那些已经化作梦之碎片的挚友们恢复原样的方法。”说完这句话，约书亚转过头来看着索拉一行。

“令我吃惊的是，在沉睡的世界里，梦之碎片是可以化作实体的。因此我认为，联系各个梦之碎片之间的羁绊，让它们彼此补完，也许最终能促使碎片的主人再生也难说。”

站在索拉身边的利库在听完这番话后，似乎向约书亚提了什么问题。不过就像索拉说的话利库听不到一样，刚才利库的发言，自然也传不到索拉的耳朵里。但约书亚似乎能听到他的言语。

“结果你们都看到了，人类是无法独自存在的。只有被别人意识到的瞬间，人才算是作为了人。这种强烈的意识到彼此的联系，让他们得到了复苏。当然，这也是你们配合的功劳。”

联系——思念友人之情，让各自的心意和心灵变得更加坚强。迄今的旅途中，索拉早已切身体会到了这点。彼此相通的心意会成为大家的力量。

“约书亚，你究竟是什么人？”索拉对约书亚发出了质疑。

约书亚微微一笑：“只是朋友而已啦。”说完这句话的约书亚背后生出了天使般的羽翼。留下惊讶得合不拢嘴的索拉，约书亚就这么振翅高飞，消失在天边。留在原地的索拉与利库之间，随之出现了锁孔。索拉凝视着身处同样的世界、却不在此处的利库的脸庞，而利库也同样注视着索拉的脸。虽然近在咫尺，却无法碰触对方，也无法与之交谈。但是即便如此，只要利库也在这里，就证明这个世界肯定是被某些东西联系在一起的。

索拉回想起了伊恩·希德曾经说过的话。

梦境连着梦境。一切的起点必须是最初的沉睡之地。

当两人被黑暗吞噬，陷入沉睡前的刹那，他们被拉回了命运岛。

沉睡入梦之时，方可通过梦境与被封闭在沉睡中的世界建立联系。

打开沉睡的锁孔，获得新的力量，这样便能解放被封闭在睡眠中的世界。

解放与纯粹之光等数的“7个”沉睡的锁孔，再次回归此地时，汝将获得键刃大师的称号。

那就是说这个锁孔能解放被封闭在睡眠中的世界。然后只要能打开7个锁孔，索拉和利库就能成为键刃大师。

被世界隔开的两位挚友——索拉与利库看着彼此的脸点了点头，然后一起向锁孔举起了键刃。

两人的键刃开始发光，锁孔打开了。第二个世界的锁孔被打开了。

索拉再次看了一眼身旁的利库。仿佛心灵相通般，利库也在看着自己。两人再次互相点头后，利库的身影渐渐消失了。

“继续加油吧！”索拉也踏上了前往第3个世界的旅途。

第2章 钟楼镇

索拉落下的地方，是一条路两边很多间砖制房屋整齐排列的街道。地面铺着石板，城镇颇具规模。刚来到新世界的索拉不禁有些雀跃——不知这里生活着怎样的人们呢？正这么想着，对面就走来了一位身穿黑色与紫色基调的扎眼的法衣、眼神凶恶的大叔。

这大叔似乎一直直勾勾地盯着自己。两人擦肩而过时，索拉甚至紧张得全身发僵。

“站住。”刚刚擦肩而过，索拉就被身后传来的声音叫住了。

“是在叫我吗？”

“以前没见过你小子，打哪儿来的？”

“我叫索拉。”索拉一如既往地将双手背在头后，笑着回答道。心中却在如此默念着：“没事的，我又没做坏事，根本没必要紧张嘛。”可是没想到，大叔口中却冒出这样一句话：“这身奇特的打扮，你是吉普赛人吧”吉普赛人？他在说什么啊？

“弗洛罗法官，不好了。”就在此时，远处跑来一位身着铠甲的男子。这名男子一头金发，下巴蓄着胡子，看起来倒是颇为和气。

“到底发生什么事，腓比斯队长。你没看到我正在审问吉普赛人吗”看来刚刚赶来的这个男人是叫腓比斯，而凶狠的大叔叫弗洛罗。弗洛罗正转过头，以不悦地口气如此质问着。

“您说这孩子是吉普赛人？不会吧，他怎么看都只是个普通的孩子啊。”

虽然对自己是普通的孩子这句评语略有意见，不过看起来还是不要乱插嘴让场面更加混乱比较好。心中这么想着的索拉决定竖起耳朵继续听两人的对话。

“是不是吉普赛人由不得你说了算，这可是我来决定的。这么说来，队长，你找我是有何事要报？”

“对了！有魔物。广场那里出现了魔物。”听到腓比斯口中冒出魔物二字，索拉不禁为之动容。他说的魔物一定就是食梦者了。

“你说有魔物出现了？那就交给我去对付吧！”索拉唤出键刃，向腓比斯过来时的方向——广场飞奔而去。

“站住！那里很危险！”腓比斯慌忙追上。看着两人远去的背影，弗洛罗紧紧握住了他那食指和无名指上戴着戒指的右手。

“真是可恨！我花了20年清剿吉普赛人，好不容易让我的城市恢复清净，没想到现在又被来路不明的魔物把一切搅得一团糟。”显然，他本人还没察觉的是，就在自己抱怨之时，身体周围的黑色光芒正在翻腾上升。

出现在索拉的视野里的是大群的食梦者。可是在敌群中，乘坐在巨大的象形食梦者背上的似乎是个人类。那个人还很欢快地将手举过头顶挥舞，怎么看那群食梦者都不是圣灵而是梦魇。更加匪夷所思的是，那群梦魇的周围还飘舞着无数纸片形成的雪花。

“你在干什么，快逃啊！”索拉注视着骑在象形食梦者身上的青年。他背脊弯曲，身姿奇特，实在是很难用“美男子”这个词来形容。

“为什么要逃跑呢？现在可是正在举行祭典啊。而我就是这祭典的国王！”

祭典？看起来场面很欢乐是真的没错啦……

正当索拉困惑之际，一匹食梦者忽然跳出了队列。从后面追上来的腓比斯立刻拔剑向它砍去。片刻之后，弗洛罗也赶到了。

“卡西莫多！”

腓比斯带着责备的口气大声呵斥乘坐在大象上的青年——卡西莫多。

“啊啊，主人！”卡西莫多抱住头，显得十分害怕。就在此时，他乘坐的象形食梦者的双眼迸出红光，开始显露出它凶暴的本性。卡西莫多被晃落在地，瞬间遭到了其他食梦者的包围。

“住手！住手啊！”卡西莫多竭力劝说食梦者们，试图使它们平静。可事态至此，食梦者们是不会再乖乖听话了。

“为什么一切都不随我意呢……”

索拉急忙冲到卡西莫多与食梦者之间，回头冲卡西莫多大声喊道：“快逃！”卡西莫多仍一动不动。这时，又有一位女性赶到了现场。“我也来帮忙吧。”这位黑发飘飘，眉宇间让人感觉到坚强意志的女性对索拉说道。

“咦？你是？”

“我叫艾丝美拉达。是个吉普赛人。”这位女性——艾丝美拉达以沉静的口吻如此回答索拉。

“多谢出手相助。我叫索拉”索拉再次转身面对食梦者，摆好架势。他身后的艾丝美拉达向倒在地上的卡西莫多伸出手去。卡西莫多并没有拉住她的手，而是自己站起身来，跟在她身后跑向了矗立在广场对面的圣母院。

目送两人离去背影，腓比斯面露笑意，而弗洛罗则是恶狠狠地瞪大眼睛：“可恶的吉普赛人！”

来不及对两人各异的反应深究，索拉已不得不先应付迎面而来的食梦者大军。他毫不畏惧地冲进敌群。好戏还在后头呢！在轮回镇战斗时，身体还记得战斗的方法这件事已然明了，虽然唐纳德和高飞不在身边，自己还有奇迹猫帮忙。

索拉跟在奇迹猫后面，用键刃将被奇迹猫撞得无法动弹的食梦者悉数击倒。这群食梦者爬满了广场各处的帐篷，为所欲为，显得十分嚣张。索拉用力蹬地，高高跃起，顺势沿着帐篷的支柱旋转一圈，带着离心力飞身跃到食梦者的上方，以近乎直插的方向将键刃指向食梦者，将其一一打落。

“小菜一碟！”击倒所有食梦者的索拉松了口气，抬头仰望着卡西莫多等人逃入的圣母院。圣母院气势恢宏，索拉也曾在很多世界旅行过，不过如此巨大的石质建筑还是第一次见到。硬是要比喻的话，这座圣母院看起来有点像彼得潘他们所在世界里的时钟台。怀着对卡西莫多和艾丝美拉达的担心，索拉也顺着圣母院的石阶一路向上奔去。矗立在圣母院入口的大门同样大得惊人，索拉透过门缝悄悄往里一

看，圣母院里虽然透着数道从外面射入的光，但整体还是有些阴森。

“喂！”传来的只有自己的回声，圣母院里似乎空无一人。穿过大门，经过长长的礼拜堂，索拉一直来到圣母院深处。可除了途中出现的食梦者，并没发现卡西莫多等人的身影。

他们到底跑哪儿去了？索拉歪过脑袋。抬眼一看，奇迹猫留在入口附近有光照进来的地方，躺在地上滚来滚去地晒太阳。

“这样好像很舒服哎。”

“咕咕。”

索拉也走过去，蹲在奇迹猫身边，摸了摸它的肚子。光是从通往楼上的螺旋台阶的中央洒落下来的。

“看来得上去一趟了吗。好啦，走吧。”索拉和奇迹猫一道走上了台阶。台阶的尽头是圣母院的屋顶。

“这里真棒！”站在圣母院屋顶，城镇的景色尽收眼底。这个城镇相当宽广。嗯？眺望广场的索拉忽然发现一群看似军队的人，正在从圣母院入口向里面张望。难不成是发生了很麻烦的事态？

“不过话说回来，他们俩到底跑到哪里去了啊……”在屋顶探索了一圈，索拉发现了一个小小的门。只有这扇门是敞开着的，也就是说，也许卡西莫多他们就藏在里面。门后是一间木梁交错的房间，看来是个阁楼。阁楼里安置着三座石像，头顶上还悬挂着一个巨大的吊钟，这里应该是敲钟堂了。吊钟旁站着的，正是索拉一直寻找的卡西莫多和艾丝美拉达。

“这就是大钟玛丽亚。”卡西莫多正指着巨大的吊钟，向艾丝美拉达介绍。吊钟十分巨大，甚至可以轻松容下10多个成人。艾丝美拉达饶有兴趣地探身向吊钟里面望去。

“哈罗？”艾丝美拉达的问候声在吊钟中回响，大钟也随之发出了微微的颤音。

“她好像很喜欢你。”卡西莫多温柔地对艾丝美拉达说道。

“看来卡西莫多他平安无事呢。”望着露出微笑交谈的二人，索拉不禁低语道。

“是啊，你说得没错。”

“完全没问题。”

“他可是长得比石头还结实呢。”听到背后的交谈声，索拉很自然地转过身去附和道：“是吗？不对！石像为什么在说话！”

这奇妙的场面让索拉吓了一跳。虽然至今为止的旅途中遇到过各种各样的奇人，可是遇到会说话的石头这可是头一遭。之前遇到的要不是会袭击人的石像，要不是会说话的茶壶而已。

“怎么啦，我们不可以说话吗？”三座石像中位于正中那座最小的石像开口了。此时，另一个人已经来到了索拉身后，是艾丝美拉达。她正透过窗口看着广场，脸上隐约流露着不安。

“……看来我们是被包围了。”艾丝美拉达说道，应该是索拉刚才看到的那些士兵通报的消息。

“那我们就一直呆在这里不就行了。”卡西莫多急忙跟着说道。

“这不行。”这个提议却被艾丝美拉达坚决地否定了。

“为什么？这里可是圣域啊。”卡西莫多显得很无法理解。

“因为这里没有自由。自由的吉普赛人是无法活在石壁中间的。”说着，艾丝美拉达迈步向外走去。

“你曾经救过我，这次请让我来帮你。”卡西莫多略微沉思了一下，抬头对艾丝美拉达说道。

“可是我们该怎么出去呢。每扇门都有人在盯梢。”原来刚才在屋顶看到的士兵们是在追赶艾丝美拉达吗……那么我也尽力帮忙吧，索拉心中也暗暗下定了决心。

“不要走门。”卡西莫多说着便抱起了艾丝美拉达，“准备好了吗。我们走。”说着一跃跳出窗外。

看来根本没有索拉出场的机会了。于是被留在原地的索拉回头问石像们：“你们和卡西莫多好像很熟悉？”石像们闻言，争先恐后地打开了话匣子。

“我们可是老相识了。”说这句话的是正中间的茶色石像——拉瓦。她的口气就像一位老婆婆。

“确实屈指一算，已经10年多了。”右侧那座高大的蓝色石像维克多跟着补充道，他说话掷地有声。

“他从早到晚都和我们在一块。”最后一个发话的是微胖的绿色石像优格。每座石像的头部都生着角。

“他一直都在这儿？”索拉问道。

“卡西他是不准离开这里的，这是弗洛罗法官的命令。”

竟然下这种命令，这可不是有一点不可理喻，是相当不可理喻。索拉继续追问3座石像：“这是为什么呢？”

“这可就说来话长了。”

“简而言之，弗洛罗说卡西莫多长得太丑，让他呆在这里不出去是为他好。”

“可是卡西莫多因此从没参加过祭典，每次只能从这里眺望。他实在是太想去参加一次了。直到他鼓足勇气走出去为止，一切都还算顺利。”看得出来，这3座石像都很关心卡西莫多。确实，卡西莫多的长相距离“英俊”一词实在相差甚远。可仅仅因为这个理由就不准他离开这里，未免太于理不合了。

“没想到，竟然出现了那样的魔物……”

“你还敢说别人，你有没有照过镜子？”优格半开玩笑地打断略显消沉的维克多的发言。

“别把我和它们混为一谈嘛！”维克多忽然提高了嗓门，愤愤地瞪着优格。

“哟，小子，你想干架？”

“都给我闭嘴！你俩的长相根本就是五十步笑百步而已！”面对继续挑衅的优格，拉瓦大声呵斥道。然后她继续说：“我真担心他会不会因为这次的事情封闭自己的内心——这可真是太愁人了。”

好不容易鼓足勇气来到了外面的世界，可却又马上封闭了自己的内心，这样可就糟了。

“那，我去找卡西莫多谈谈吧。”说完这句话，索拉便留下石像们，追着卡西莫多离去的方向，跳出了撞钟堂。

一路奔下螺旋台阶，离开礼拜堂的索拉穿过了广场。一个声音叫住他：“喔，你就是索拉对吧？”

声音的主人是刚才和弗洛罗一道的男性。记得他似乎是叫腓比斯。不过，现在的他并没有身着铠甲全副武装，今天的他一身白衬衫与长裤的打扮，实在和“队长”这一印象无法划上等号。尽管如此，看到他的瞬间，索拉还是不由自主地摆出了临战态势。他可是囚禁卡西莫多的弗洛罗的同伴，算是个坏人。面对索拉如此反应，腓比斯只是摊开双手微微一笑：“别这样。我可不想和你打。”见腓比斯的神情里没有任何凶恶的痕迹，索拉稍微松了口气。

“多谢，我叫腓比斯。”自报家门的腓比斯不自觉地仰望着圣母院，“这么说来，她是不是还在这里？”所谓的“她”就是指艾丝美拉达吧。

“如果你问的是艾丝美拉达的话，她已经被卡西莫多从这里放走了。”

听到这样的回答，腓比斯的笑容蒙上了阴霾：“这可糟了。”

“为什么这么说？”见腓比斯若有所思的样子，索拉不禁问道。

“我担心弗洛罗法官那边。弗洛罗是个执着于杀光吉普赛人的野心家。我因为反对其做法，已经被他驱逐了。”

“这也太过分了。”

“我的事情先不用挂心。现在的问题是，弗洛罗说他已经找到了吉普赛人藏身的奇迹法庭。艾丝美拉达和其他吉普赛人都会有危险。”就在这时，背后忽然传来一阵响动，是卡西莫多！索拉和腓比斯急忙跑到卡西莫多面前，一串小小的挂坠掉落至卡西莫多的脚边。

“卡西莫多，艾丝美拉达有危险！”听到索拉的惊人消息，卡西莫多却还是低着头一言不发。

“她去了哪儿？”

“我、我不知道。我只知道她去镇上了。”卡西莫多一边说着，一边捡起挂坠。他的神色中带着少许的寂寞。大概是因为艾丝美拉达没有告诉自己的去向而伤心。

“这、这条挂坠。她说，看到这个就明白了。只要带上这条挂坠，这个城镇就是我的了。”卡西莫多仔细端详那条挂坠。挂坠的圆形的木框周围被绳子缠绕，中间有一个小小的十字架，绳子织成的网眼间镶嵌着小小的宝石。

“原来如此，这条挂坠就是这座城市的地图

啊！”卡西莫多忽然兴奋地大声呼喊。

“这边是圣母院，从这里穿过街道，过桥再往前走就是奇迹法庭。”看来一直从屋顶眺望全镇的卡西莫多发现这一真相并没有花太多的时间。如果是自己的话恐怕就没这么快发现答案了，索拉心中如此念道。

“干得好啊，卡西莫多！”腓比斯高兴地拍了拍卡西莫多的后背。

“你好厉害啊，卡西莫多！”索拉也高兴地拉住他的手。

“嗯！我一定会救出她的。”

于是，3人便立刻启程前往艾丝美拉达等吉普赛人藏身的“奇迹法庭”。

“走这边！”卡西莫多走在一行人的最前面，现在他已经过了桥。

“卡西莫多，你不是从没上过街吗？”

“可、可是，我一直在眺望这座城镇，所以对它的一切都了若指掌啊。”听到索拉的提问，卡西莫多回头如此说道。

“你真有一套啊。我来这里还没多久，可没有卡西莫多你对这里这么熟。”

不知何时，3人的面前忽然出现了一群食梦者，腓比斯立刻拔出了佩剑。

“交给我吧！卡西莫多快躲起来。”

索拉也立即召唤出键刃来，摆好架势。

“那就让你也稍稍帮下忙吧。”

腓比斯一边如此说着，一边向食梦者挥下一剑。不愧是有队长称号之人，腓比斯的剑术相当了得。

“那我们上吧！”索拉、腓比斯以及奇迹猫齐心合力，将食梦者们悉数击倒。收拾完所有的食梦者后，索拉找到了缩在木箱后面发抖的卡西莫多。

“已经没事啦，卡西莫多。”

“你、你们俩都好厉害啊。”这才终于放下抱紧脑袋的双手站起身来的卡西莫多，交替看着索拉和腓比斯的脸，有些沮丧地说道。

“别这么说嘛！解开挂坠秘密的可是卡西莫多你啊，我们里面可没人比你更了解这座城镇了。”

“……真、真的吗”索拉的鼓励并没能让卡西莫多真的开心起来。

“对了，卡西莫多。还要请你继续带路了。”腓比斯将手放在卡西莫多的背上，如此说道。

“……嗯、嗯。”卡西莫多这才转身继续前进的，索拉和腓比斯看了看彼此的脸。卡西莫多果然还是封闭着他的内心啊。腓比斯一脸严肃，毕竟卡西莫多一直都呆在圣母院里，所接触的对象除了弗洛罗就是那些石像，究竟该怎么做才能让他重获自信呢。

“要是有什么促使他改变的契机出现就好了……”正当索拉低头沉思时，前面传来了卡西莫多的声音：“在、在这边！”卡西莫多指着的方向是一片阴森的墓地。

“入、入口应该就在这里。”

搬开墓石，一行人找到了通往地下的秘道。这里果然也同样阴森。

“我们非得从这里进去吗？”索拉有些不安地凝视着楼梯尽头一片漆黑的空间。

“看样子这里是地下墓地啊。”

“地下墓地？”索拉回头问腓比斯。

“从很久很久以前开始，这座城镇的地下就存在一个巨大的墓地。墓地规模之大，简直遍布整个城镇。”真没想到这座美丽繁华的城镇地下竟有这样一片仿佛随时都会冒出妖魔鬼怪的不祥之地。

“我、我们还是快些走吧。”

“就是就是！”听到卡西莫多的提案，索拉也鼓足勇气，踏上了通往地下的台阶。

被微弱的光线照耀的地下空间弥漫着灰尘，墙壁周围堆着成堆的骷髅。卡西莫多不敢靠近墙边，只是缩着身体站在中心位置紧张地打量着四周。

“你怎么啦，卡西莫多。”

“我、我不知道该走哪边了……”卡西莫多抬头望着正走下台阶的索拉，一脸不安地回答。

“对了，你从屋顶上是看不到地下的。”

“没法子，总之挑一条路向前走吧。”腓比斯对抱臂沉思的索拉说道。话虽如此，没有人知道到底走哪边才是正确的。正当一行人苦恼地挠头时，奇迹猫走到3人前面，开始往前走。

“喂，你要去哪！”索拉慌忙追上奇迹猫。奇迹猫走到墙边摇起尾巴，索拉这才想起，在轮回镇时、还有进入圣母院时，奇迹猫都曾给自己指过路。

“看来对面是空的。我能听到风声。”将耳朵贴在墙上听了一阵子后，腓比斯如此说道。

“那就是说……”索拉对着墙壁用力挥下键刃——于是，墙壁便崩塌了下来。“走吧！”索拉带头钻过墙壁，踏进了对面的地道。走上楼梯并在尽头转弯后，一行人找到了奇迹法庭。眼前出现的是几座色彩鲜艳的帐篷，还有好几辆马车来往于其间。

“艾丝美拉达！”他们终于看到了她。

“卡西莫多？为什么你会在这里……”三人的到来令艾丝美拉达显得有些惊讶。

“是腓比斯告诉我们的，弗洛罗似乎很快就会找到这里了。”卡西莫多说道，腓比斯也跟着点了点头。

“那我们快收拾一下准备逃跑吧。”正当艾丝美拉达提起裙裾准备收拾时，传来了一个低沉的声音：“真是辛苦你了啊，腓比斯队长。”

索拉慌忙转身向声音传来的方向看去。

“你的行动果然和我猜想的一模一样，真是帮了我大忙。”是弗洛罗，他身边还跟着一群食梦者。

弗洛罗露出了狰狞的笑容：“我的卡西莫多，我就知道总有一天你也能派上用场的。”弗洛罗一边走向卡西莫多，一边阴沉地说道。听到他声音的卡西莫多根本动弹不得。

“总算让我逮住你了，你这可恶的魔女。广场上已经为你备好火刑架了！”

“放开我！”艾丝美拉达的手腕被弗洛罗一把抓住。索拉和腓比斯虽然想上前解救，但无奈食梦者从中阻挠，根本无法靠近两人。

“不行啊！求您开恩，主人！”卡西莫多拼命地求情，弗洛罗用看到肮脏东西一般的嫌弃眼神恶狠狠地瞪了他一下，卡西莫多就像被蛇盯上的青蛙，再也不敢透一丝大气。

“我不会让你得逞的，弗洛罗！”虽然索拉也在大声怒吼，但是被食梦者们拖住的他根本无法追上弗洛罗离开的脚步。

“这里就交给你了！我们先走一步去追他！走吧，卡西莫多！”腓比斯拔脚想去追赶，可卡西莫多却低着头纹丝不动。

“不能在这里驻足不前啊，卡西莫多！”索拉奋力挥舞键刃驱逐企图追赶腓比斯的食梦者们，大声激励卡西莫多。可是，听到索拉呼喊而回头的卡西莫多脸上只看得到极度动摇的神色。

“不能封闭自己的内心！”索拉这声呼喊强烈地冲击着卡西莫多，他仿佛是要逃离索拉一般，转头向腓比斯离去的方向跑去。

索拉在清理完所有食梦者后，终于得以抽身追赶卡西莫多一行。可是返回到地面，广场已经化为一片火海。艾丝美拉达被绑在广场正中央的火刑架上，而弗洛罗则站在火刑架前一脸满足地端详着这一场面。艾丝美拉达似乎已经失去了意识，根本一动也不动。

“艾丝美拉达！”索拉正要上前，圣母院屋顶上出现一个拽着绳索滑行而来的人影，正是卡西莫多！他巧妙地利用绳索飞向墙壁，又借助墙壁的反向跳跃，落到了艾丝美拉达身边。然后他灵巧地解开绑着艾丝美拉达的绳索，将她抱起。

“干得好！卡西莫多！”看到这一场面的索拉不禁发出欢呼。卡西莫多再次握紧绳子，与艾丝美拉达一起荡向高空。他敏捷地登上圣母院的墙壁，回到屋顶后回头大声喊道：“这里是圣域！”

抬头看着卡西莫多的弗洛罗，带着愤恨的神情跺了一脚，然后立刻向圣母院走去。索拉刚想上前阻止，却被眼前忽然出现的巨大阴影挡住了去路。

“又是食梦者！”

巨大的食梦者——子弹石像鬼一脚便踏碎了火刑台，轰然落在索拉面前。这只食梦者比在轮回镇遇到的箱猴更为巨型，脾气也更为凶暴。它的两臂装备了迫击炮，还没来得及好奇它为何要向天空高速开炮的索拉，赫然发现射向空中的炮弹全都在中途转弯，一齐射向自己。索拉一边灵巧地闪避炮弹，一边回望了一眼圣母院的屋顶——你一定能做到的，卡西莫多。

屋顶上，卡西莫多正与弗洛罗对峙。弗

洛罗的帽子已经掉在地上，手里握着一把剑。艾丝美拉达跌坐在地，一脸不安地看着两人。

“没想到你会为了那个吉普赛女人这么拼命呀。看到你，我又回想起因你而死的你母亲的样子。”弗洛罗丢下这样一句话。

“你说什么！”卡西莫多的脑中忽然鲜明地浮现出了一段久远的记忆。正如弗洛罗所说：“我的小可爱卡西莫多哟，你根本不知道世人会如何看待你。镇上的人们都会嘲笑你的丑陋、辱骂你为怪物、并且欺凌你。能庇护你的只有我。作为条件，你不可以离开这里一步。不能忘记，只有这里是你安全的港湾。”因此，卡西莫多才会一直在圣母院里生活。直到最近为止，他甚至都没有离开这里一步。可是艾丝美拉达却对这样的自己说，没有自由的生命毫无意义。可是自由究竟是什么呢？我违背了弗洛罗的命令，救下了艾丝美拉达，这就是自由吗……

“早知如此，当时就该宰了你！”弗洛罗挥剑斩向卡西莫多。卡西莫多虽成功躲开这一击，却和逼近的弗洛罗一起失去平衡，从屋顶跌落下来。千钧一发之际，艾丝美拉达抓住了卡西莫多的手。

“加油啊！不要放弃！”

不远处，弗洛罗也抱住了屋檐附近突出的石像鬼雕像的脖子，并以此为落脚点站了起来。他发出一阵悚人的大笑：“这次神一定会毁灭魔女，将你踢入地狱之火的深渊。”用尽全身力气拉着卡西莫多的艾丝美拉达，根本无法躲避弗洛罗即将挥下的凶刃。

就在此时，弗洛罗的脚下忽然失去了平衡。原来是雕像——装饰圣母院的石像鬼雕像就和那3座石像一样，仿佛动了起来。失去平衡的弗洛罗再次跌落，并抱住了雕像的脖子。面对再次试图向上爬的弗洛罗，雕像真的慢慢张开了大嘴，露出尖锐的牙。

圣母院是圣域，圣域的所有石像都站在卡西莫多这边。石像连根折断，带着弗洛罗一道从屋檐上笔直地坠入了广场的火海，发出耳不忍闻的惨叫。

艾丝美拉达根本无暇确认坠落的弗洛罗的生死，只是拼尽全力将卡西莫多往屋顶上拉：“卡西莫多！”可是以女性的臂力，根本无法将卡西莫多拉回屋顶。艾丝美拉达的手臂渐渐失去了力气，快要到极限了……

“卡西！”正当艾丝美拉达快要支撑不住，眼见卡西莫多就要掉下去的那瞬间，腓比斯强壮的手腕一把拉住了他，并且顺势将他拉回屋顶。在屋顶上恢复意识的卡西莫多紧紧拥抱住腓比斯——腓比斯和艾丝美拉达都没有因为我长相丑陋而嘲笑我，索拉也没有。

艾丝美拉达和腓比斯相视一笑。两人一起拉住卡西莫多的手，让他借力站起身。卡西莫多拉住两人的手放在一起，然后用自己大大的手掌包住它们。

等索拉赶到圣母院屋顶时，一切都结束了。卡西莫多安然地凝视着腓比斯和艾丝美拉达并肩离去的身影。3座石像也不知何时来到了这里，静静地注视着卡西莫多的背影。

“卡西莫多，不要封闭自己的——”

“我明白。”卡西莫多打断了索拉的话。然后他转过头来，带着充满自信的声音对索拉说道：“将我囚禁在这里的不是弗洛罗而是我自己的内心。所以我解放了自己的内心，来到了外面的世界。”如此坚定地说完后，卡西莫多走向室外——城镇中那有光芒的方向。

“那我也就放心了。”拉瓦说完这句话后，石像们也回到了平时安放的场所。离开圣母院前，索拉再一次回头，凝视着中央的某个石像。

卡西莫被弗洛罗的命令束缚，封闭了自己的内心。封闭自己的内心——以及解放自己的内心。封闭自己的内心之人，无法得到自由，这是痛苦而悲哀的事。

“你不是也封闭了内心吗？”听到这忽然冒出的声音，索拉急忙回过头来。身后出现的是那位在轮回镇里和利库交谈过的银发青年。

“你是那时候的……你究竟在说什么！”就是这一瞬间，索拉猛然在男子身上看到了和自己极其相似的少年的身影。素未谋面的这名少年，全身穿着漆黑的战斗服。明明应该不认识他才对，为何我会觉得似曾相识？

“你封闭的是除你之外的心。”青年和少年的声音如合奏般，宣告着索拉的罪行。

茫然的索拉虽然发出了疑惑的声音，但青年并未回答，只是默默地消失在他前方出现的暗之回廊中。

“除你之外的心”究竟是什么意思？心被封闭了？可是我的胸中难道不应该只有自己的心吗？莫非……

索拉低头思索着。难道其实我也和卡西莫多一样，封闭着内心？

就在此时，礼拜堂屋顶的彩绘玻璃窗开始发光，其中央浮现的便是锁孔。索拉静静地举起键刃，对准锁孔。一如既往地，锁孔发出的光芒被锁孔吸收，门被打开了。凝视着发光的锁孔，索拉感到胸中的不安正在扩散。我和我的另一颗心……

仿佛在宽慰他一般，奇迹猫带着不安的神色不停地磨蹭着索拉的脚。

第3章 恶作剧乐园

索拉一来到这世界就不禁叫出声来。这里是游乐园，在夜空之下的是观览车与旋转木马，有过山车在高处奔跑。到处都装饰着闪闪发亮的灯泡跟彩旗。还有很多看起来很有趣的东西。虽然曾到过许多的世界，但好好地看到真正的游乐场还是第一次。

怀着跟着过山车一起奔跑的冲动的索拉，听到了似曾听闻过的声音：“真是的，说起匹诺曹啊，老是让盖比特担心。”

呃，这个声音是——杰米尼？试着到处摸索了一番之后，终于找到了总是戴着礼帽的小小的背影。那家伙就坐在阶梯上面。杰米尼的大概就只有索拉的手掌那么大，在以往的旅行之中一直就呆在索拉的口袋里，曾给予索拉无数劝告。

“说起来啊，盖比特先生创造出来的人偶因为女神而变得可以活动的时候，我真的是大吃了一惊呢。一直正直地活着的盖比特先生的愿望，到底算不算是实现了呢？而我教会匹诺曹善心这件事，又算不算是更大的愿望呢……不不，暂且还是不要考虑今后的事情了。首先应当去找到匹诺曹。”

杰米尼一边碎碎念，一边站起身来，从背后传来了索拉的询问：“杰米尼，你在那里做什么啊？”

听到声音而回过头的杰米尼，看着索拉不解地歪着头：“嗯？你是谁啊？这里可不是小孩子该来的地方哦。”他似乎完全不认识索拉。

“到、到底怎么回事啊，杰米尼？”

看着因惊讶而发问的索拉，杰米尼手托下巴，稍微思考了一下：“嗯？你知道我的名字啊。看来，我‘杰米尼卿’的大名也真是闻名天下了啊。”杰米尼原来被人称作“杰米尼卿”什么的，这还是第一次听说呢。

“你在说些什么啊？是我啊，索拉啊！”索拉一边叹气一边蹲下身子凝视着杰米尼。但杰米尼还是一副为难的样子。

“你叫索拉？这样啊，虽然是初次见面，但总感觉以前好像听说过这个名字……”

杰米尼和索拉同时陷入了沉思。说起来，好像伊恩·希德大人好像有提起过什么……

真正的时间是不会在陷入沉睡的世界中流逝的。

在将世界从沉睡之中叫醒，使其回归到原来的世界之前，会一直保持做着梦的状态。就算会遇到熟人，但那也不过是住在梦中的人们罢了。

最初听到这样的话语的时候，索拉还不知所谓，但大概就是现在这么一回事了吧。现实中的杰米尼并没有被困在这个世界。好像的确是跟国王大人们在一起吧。因此，眼前的杰米尼是梦中的杰米尼，而非索拉熟知的那个，就是这样。

“原来如此。”

“你在说什么？”

“没什么，那么这就是初次见面了呢，杰米尼。”索拉重新向“这个世界”里的杰米尼问好。而杰米尼也摘下礼帽，稍显夸张地鞠躬行礼，说道：“初次见面，请多关照，索拉。”

两人明明是初次相见，却又如同是久别重逢一般互相凝视着对方。

“话说回来啊，被你这么称呼的话，还真是让我感觉这不是初次见面了呢。”杰米尼重新戴好礼帽，一边笑着一边回答道。或许，即使是在梦中世界的某个地方，还残留着记忆的碎片也说不一定。说起来，对于索拉来说，还有一件让他在意的事情。

“说回来啊，杰米尼，你刚才说不应该来到这里，是什么意思啊？”

“这样啊……这里是非常可怕的地方。这里会引诱孩子们来游玩，在其入迷的时候就把他们变成驴子。”杰米尼转过头望着游乐园，回答道。

“驴子？”明明这个地方看起来是如此的有趣，但在玩耍之后竟然会被变成驴子，简直太煞风景了。

“就连我所珍视的匹诺曹也应该是被卷入了这里。”杰米尼失落地说完，马上又像是想起了什么一样拍起手来，“哦哦！对了，就是匹诺曹，我是从那孩子那里听说你的名字的！”

“从匹诺曹那里？到底怎么回事？”听到索拉的反问，杰米尼开始说起匹诺曹的话来。

“穿着黑色风衣的人对匹诺曹说过‘去和索拉一起玩吧’。”穿着黑色风衣的人，一定就是有着银色头发的那家伙。

“那我们就快点去找出匹诺曹吧，不然那孩子也会变成驴子的！”

“好的，那我也帮你一起找吧！”不能放着匹诺曹不管，任由他变成驴子。

“是这样啊，虽然承蒙相助……但是索拉，你以前认识匹诺曹吗？”感到不可思议的杰米尼问道。索拉毕竟表现出不认识这个世界的杰米尼，却认识匹诺曹的话就显得很不自然了。

“那个……啊！”就在这时，索拉发现了正在游乐园中漫步的匹诺曹。

“那里，匹诺曹就在那里！”顺着索拉所指的方向，杰米尼探起身子果然看到了匹诺曹。

“那孩子，的确就是匹诺曹啊！”

“那么，就一起过去吧，杰米尼！”索拉说完，杰米尼就像往常一样，飞到了索拉的肩膀上面，这是不管在哪个世界，两人之间都共有的默契。

“啊啊，就拜托你了，索拉！”

“好的！”当索拉让杰米尼坐在肩膀上，正要冲下阶梯的时候。

“食梦者！”

在索拉的前进的道路上，遭到食梦者的阻拦。

“哇，以前还真没见过这样的怪物啊！”

“这里很危险，你先藏起来吧，杰米尼！”

“明白。”杰米尼说着躲进索拉的口袋。

“很好，那我可就要开始了哦！”索拉单手持着键刃，冲进了食梦者们的中间，奇迹猫也没有落后。游乐园里有许多建筑，因此并不适合战斗。索拉一脚踢向墙壁，利用反弹顺势向着食梦者中间进行突击。

“喵哼！”奇迹猫也趁势向食梦者发动攻击，协助索拉消灭怪物。

“呵呵，索拉真的还挺厉害的嘛。”杰米尼扶着礼帽以防掉落，从口袋里伸出脑袋。

“都说了很危险了，杰米尼！”索拉一边不断打倒食梦者，一边向着匹诺曹所在的游乐园中间方向疾驰而去。

“匹诺曹！”

“终于找到你了！”索拉与杰米尼几乎同时叫出声来。

匹诺曹不可思议地回过头来看着索拉。

“匹诺曹，继续呆在这里会很危险的！快点跟杰米尼一起离开。”索拉还没说完，匹诺曹的外表立即剧变为食梦者的样子。

“什么！”杰米尼不由得惊叫出声，而索拉也开始重新打量着四周。这一看，才发觉周围已经完全被食梦者给包围了。眼前的这个匹诺曹看来是由食梦者变化而成的。必须先清理完这些怪物，索拉再次冲向食梦者群之中。

当索拉终于把所有的食梦者都打倒之后，杰米尼才从口袋里钻了出来：“匹诺曹啊，你究竟去了什么地方……”遍寻不着的杰米尼也不知是安慰自己还是诱哄匹诺曹地说道：“匹诺曹呀，不要害怕我不会生气的，所以你快点出来吧！”

“在那儿！”索拉看到身处高塔之上的匹诺曹。

“竟然在那么高的地方……”杰米尼叹着气说道，“到底要怎样才能登上去呢？”

“看来只有坐过山车了。”

“啊？这样没问题么？”与不安的杰米尼刚好相反，索拉则是一脸笑容。虽然以前坐过电车和积木船，但过山车还是第一次。

“不这样的话，就没有办法到匹诺曹那里去了呢……”杰米尼一边眺望着高塔一边说道。

然而，索拉还是有一件事放心不下：“如果我乘坐了过山车，会不会也变成驴子呀？”

“反正又不是因为想要玩耍才去坐，所以应该没问题的吧。”

“说的也是，又不是去玩！”索拉开心地说完，就迈开脚步朝着过山车乘坐点走去。两人坐上了过山车，发出欢快和发泄的长呼，过长车行驶起来。从过山车上能看到海和又大又圆的月亮，晚上吹拂的风尤为怡人。

“索、索拉！都说了别玩得太兴奋了啊……”一边压着快要被吹跑的帽子，一边露出脑袋的杰米尼说道。

“为什么？”

“不然会变成驴子哦！”

“没关系的啦！你看，能够看到匹诺曹了！”索拉从过山车里一跃而下，就落在了匹诺曹所在的高塔之上。几乎同时，杰米尼也从索拉的口袋里飞了下来。

“匹诺曹啊，你怎么会来到这里的呢？”杰米尼担心地走向匹诺曹。

“那就一起回去吧！”索拉也向着匹诺曹打招呼，然而这个匹诺曹又变成了食梦者。

“又是假的……”再度受到打击的杰米尼叹起气来。而就在索拉拿起键刃摆出架势的一瞬间，那个食梦者就马上消失不见了。

“真是的，到底去哪里了……在那儿！”

“啥？”索拉走向高塔的边缘，指着朝着游乐园的深处装饰着小丑头像的巨大帐篷走去的匹诺曹说道。

“可是，说不准那也是假的呢……”

“别放弃啊，杰米尼。快走吧！”索拉将身心俱疲的杰米尼放在手上稍加劝导之后，就把他放在了口袋里。从塔上飞奔而下，鼓足气势，向着匹诺曹的位置一路追来，终于来到帐篷底下。

帐篷前面立着几根柱子，上面贴着色彩夸张的海报。是马戏团吗？这东西也是以前没见过的。踏入了帐篷之中，只见内部被色彩艳丽的布匹所覆盖，而在中央位置有一张又大又圆的蹦床。从蹦床的四周则伸出巨大的网，一直延续到天花板，网子的中央正是被困住的匹诺曹。

“匹诺曹！”索拉跟杰米尼一同喊出声来。

“啊！杰米尼！快救我啊杰米尼！”被困在网的上方的匹诺曹也发现了索拉他们。而匹诺曹的周围则又出现了食梦者！

“怎么这样啊！这样的话，匹诺曹就……”

“交给我吧！”索拉跳上了蹦床，借着弹力一口气跳向匹诺曹的位置。

“已经不用担心了！”索拉向着不断发抖的匹诺曹安慰道，将其抱起后返回到杰米尼的身旁。

“匹诺曹，连你也！”杰米尼看见匹诺曹现在的样貌，不由得叫出声。匹诺曹的耳朵已经变成了驴耳，屁股后面也长出了尾巴。当前情况紧急并不容深究，索拉指示匹诺曹和杰米尼先逃离帐篷，自己跳上蹦床反弹着向上飞去，将空中的食梦者依次消灭。蹦床上进行战斗，还真是别有一番趣味。在头顶上方甚至还有旋转着的吊索，索拉用单手抓住吊索，从立台上的食梦者们的上方垂直落下，对其造成伤害。

消灭掉最后一只食梦者，索拉欲尾随匹诺曹而去，但就在这时，在他的前方出现暗之回廊，从中走出穿着黑色风衣有着银色头发的青年。

“又是你！”

青年不为索拉的声音所动，他的身后又出现了另一个暗之回廊。而从里面走出的则是——

“杰姆纳斯……！为什么你会……”

那人确实就是曾经战斗并打倒过的13机关的首领杰姆纳斯。银发青年与杰姆纳斯身上有着相近的气氛，或许是因为都穿着黑色风衣，又或是有着相同颜色的头发吧。

“本没有心灵的人偶也能够变得拥有

灵魂了啊。这还真是引人深思呢。"没有心灵的人偶——杰姆纳斯是在说匹诺曹么?

"匹诺曹才不会跟你们这些无存一样呢!"索拉不由思索地喊了出来。但又同时在心中浮起了某种疑问，这疑问随即又冲口而出："但是就如同匹诺曹一样，你们说不定也能拥有自己的灵魂不是吗?"

索拉的话让杰姆纳斯轻轻一笑："也许会吧。"接着他背过身去，对索拉道："别忘了，你与我们也是相似的存在体。"静静站立了数秒，杰姆纳斯便走向暗之回廊消失了，银发青年也随同离去。

目送两人离去的索拉，稍微花了一点时间思考着杰姆纳斯所留下的话语——与我等相似的存在……是说我是与无存相似的存在么?或者还包含其他意思?

"你是不是也只是心灵封闭住而已呢?自己以外的心灵。"

记起来了，曾经在卡西莫多那里，那个银发青年也说过这样的话。自己是与机关的家伙们相似的存在体，而将自己以外的人的心灵……究竟是什么意思?没有心灵的人偶又代表什么?

"啊，匹诺曹!"索拉这才想起匹诺曹和杰米尼，追赶而去。

走出帐篷后并没有看到两人的踪迹，索拉大声地呼唤，夜空的星星开始闪烁着耀眼的光芒。因为光芒太过刺眼，索拉不得不眯起眼睛。当重新睁开眼睛的时候，不远处站立着身穿蓝色裙子，背上长着翅膀的妖精——蓝仙女。

"你就是索拉吧?"

"是，是的。"索拉不由得挺直了腰板回答道。

"很遗憾带给你一个坏消息。盖比特先生为了寻找匹诺曹，不小心被叫作蒙斯特罗的怪物鲸鱼吞到肚子里面去了。"

"什么?"索拉在此之前也遇见过盖比特爷爷，也知道蒙斯特罗。那时曾被那只怪物鲸鱼吞进肚子，虽然现在也是差不多的情况，但果然还是很担心啊。

"匹诺曹跟杰米尼知道这事吗?"

"他们两个从书信上得知盖比特先生还活在身处海底的蒙斯特罗的肚子里面，就为了营救盖比特先生离开海角追随而去了。"

"怎么能这样，这太莽撞了……那我也去吧!"索拉背向蓝仙女，向海角的方向跑去。

穿过洞窟，走出海角，被月光所笼罩的大海近在眼前。索拉水性很好，并不担心，他深吸了一口气后跳入大海。

夜晚的海中一片黑暗，还好有朦胧的月光。索拉想起在命运岛每天都要游泳的日子，利库，利库现在又在做些什么呢?

索拉正陷入回忆中，突然被来势汹涌的海流带走。

海底，匹诺曹拼命地奔跑。蒙斯特罗正以夸张的气势紧追不舍——不，并非如此。蒙斯特罗似乎也正在被什么东西所追赶着。突然蒙斯特罗就超过了匹诺曹，巨大的尾巴狠狠地甩在了岸壁上，从它的身后追来了龙虾形态的巨大食梦者。

虽然索拉拼命地游向匹诺曹，但在那之前，他们就被吞进了蒙斯特罗的肚子里。

巨大的食梦者金鑫龙虾用前爪尖端的螺旋状部分放出魔法，只一击就把蒙斯特罗连同水面一起冻成了冰雕。索拉游到被冻住的蒙斯特罗身畔，攀登到其巨体上，与金鑫龙虾对峙。既然使用冰系魔法，那么就是说弱点属性就是火焰了吧……

索拉在键刃上缠绕出火炎，向金鑫龙虾扔出，键刃却撞上硬壳被反弹回来飞向索拉的手中。没有料到这个食梦者会如此坚硬，索拉接住键刃，这次则向着金鑫龙虾的下腹疾走，发射出了魔法球。金鑫龙虾就像要躲避一般大幅地跳起，索拉拼命地躲开下落的敌人，结果从蒙斯特罗身上滚落。幸亏奇迹猫及时来到落点，以自己当作肉垫接住了索拉，当然这一撞的力道也不轻。

"喵呀呜!"

索拉赶紧起身，将奇迹猫抱了起来："你还好吗?"失去力气的奇迹猫有气无力地摇着尾巴。

"正面攻击果然还是不行吗……"索拉轻轻地将奇迹猫放在地上，盯着浮在空中的金鑫龙虾。那坚硬的外壳以普通攻击是没办法造成硬直的，这样的话……索拉这次并非对着金鑫龙虾，而是向被冻住没办法动弹的蒙斯特罗发射了魔法球。覆盖着蒙斯特罗的巨大身体的冰层稍微破碎融化了一部分，索拉紧跟着以键刃将冰层打碎。蒙斯特罗吼叫一声恢复了意识，开始使劲摇晃身体。从背上的气孔喷出水来，直接攻击到金鑫龙虾的身体。

"奇迹猫!"看准时机，索拉乘着奇迹猫起跳的气势一口气成功攻击到金鑫龙虾。龙虾承受不住，开始逃向水中，被完全苏醒的蒙斯特罗直接吞噬。几乎同一时刻，索拉与奇迹猫也落回了水中。但接下来发生的事情则大大出乎索拉的意料——吞掉金鑫龙虾的蒙斯特罗打了一个大大的喷嚏。惊呼之后，索拉与奇迹猫被吹进了海中的深处。

波浪的声音——真是怀念啊。

好像有什么在舔着自己的脸，布鲁托?不……这里是……

"奇迹猫!"舔着在沙滩上失去意识的索拉的脸，企图将其唤醒的正是奇迹猫。

索拉猛地跳起，正想重新往海边跑，又不由得停下脚步。

这里并不是现实的世界，而是在梦中。在此之后，这个世界被黑暗所吞并，而匹诺曹他们也随着蒙斯特罗一起被扔到异空间的海洋中。其后又与匹诺曹他们在轮回镇相遇，接着再次在蒙斯特罗的肚子里面重逢。这里是不会醒来的梦中，不从梦中醒来就无法回到原来的世界。

当索拉抬头望向浮在海上的明月时，那里出现了巨大的锁孔。用钥匙将其打开，进入到了下一个世界。

利亚视角

我——做了一个梦。

同往常一样的地方，暮光镇，时钟台之上。远处的夕阳开始沉落。

手上拿着又冷又咸又甜的冰糕——雪盐冰淇淋，我一个人吃着，穿着一如平日的黑色风衣。

"阿克塞尔。还记得吗?"一如往日地站在旁边的是友人罗克萨斯。

"嗯?怎么了?"罗克萨斯也在吃着冰淇淋。

"我们不是约定好了吗?"

约定——到底是哪个约定呢?

"什么?"

"无论多少次，也一定要去找回来。"罗克萨斯说道。

"是啊。"我回答说。一边回答着，我就如同往常一样开始感到不安。罗克萨斯明明是在看着夕阳，却又让我不知道他在看向何处，这让我很不安。

"你还记得啊?"罗克萨斯学着我，用食指指着太阳穴的位置。

"是跟友人的约定吧。"我回答完，身边却空无一人。

然后，我就从既漫长又短暂的梦中醒来了。

醒来时发现身处光辉庭院的研究所。这是曾经的工作室深处，房间内有电脑。我不知道到底发生了些什么事情。好像我那时帮助了索拉，之后又发生了什么事情?

我到底是……怎么了?

阿克塞尔慢慢地支起身体。大脑里面的不真实感挥之不去。到底发生了什么事情?

"罗克萨斯?"

罗克萨斯不在这里，研究所的玻璃上面映照出自己的模样。

"我是——"

然后我发现房间里还有其他人在躺着。穿着白衣正躺着的是伊文和言佐，而穿着以前的制服、就那样躺着的则是迪兰和埃雷乌斯。埃雷乌斯一边呻吟一边尝试站起来。

为什么这四人没有穿着黑色风衣呢?莫非——

阿克塞尔再次看向玻璃上映照出的自己的模样。他想要去确认印记，却没有找到——那个印记已经消失了。

"这样啊，已经变回人类了啊。"不可思议地，自己很简单地就接受了这样的事实。背后的四人都是在这里进入机关的成员。除了杰阿诺特，不在这里的还有布莱格。

"艾扎——"阿克塞尔——不，利亚轻声呼唤着曾经的友人的名字。

"到底是怎么了……"首先醒过来的埃

雷乌斯扶着额头说道。

"我也不知道。"利亚笑着回答，言佐也摇摇晃晃地站起身来。

"到底发生了什么？"

"你不知道的事情，我也不会知道的吧。"

见利亚就像往常一样开着玩笑，言佐不愉快地皱起眉头。本来言佐作为机关的一员，由于去了忘却之城的缘故，所以并不知道在那之后的一年间发生的事情。要对此进行说明也过于麻烦了——倒不如说，要是没有失去忘却之城的相关记忆，今后会变得更为麻烦。不管怎样说，作为无存的言佐——让杰克西恩消失的正是自己。至少在被别人说这说那之前，想要一个人冷静地思考一下。

"那我就去找下其他的家伙们吧。之后就拜托你们了。"

利亚先不管其他的四人，朝着安塞姆曾经的工作室走去。墙壁上所装饰着的并非贤者，而是杰阿诺特的肖像。地上到处散落着书本，这与曾经躲在这个房间里的时候简直是一模一样。这个房间似乎并没有其他人。利亚从房间走出来到走廊上，发现那里还有着滑板。滑板上沾满了灰尘，似乎很长一段时间都没有被使用过。

"别扔在这里不管就走了啊。"

利亚不禁想起了曾经使用过这个滑板的人，然后轻轻地踢了一下滑板，继续前行。

到底发生过什么？不过至少明白自己已经变回了人类。

为什么罗克萨斯有着与索拉不同的人格呢？那是因为罗克萨斯——索拉是特别的存在。而特别的存在又到底意味着什么？我们一直被告之自己失去了心灵。但真的是那样吗？我一直怀着这样的疑问。我的胸中会感觉到痛，而这并不是心灵的伤痛吗？

利亚停下了脚步。

突然某种记忆苏醒了过来。在还是作为人类的童年，对，在这里被称作空之堡垒之前，还叫光辉庭院的时候，我似乎认识了什么人，还和他成为了朋友。想要能够留在更多人的记忆之中，想要一直活下去，因此就与他一起玩耍。那家伙的名字……

名字已经记不起来了。但是他与某人很像。到底是谁呢？一直残留在内心深处的记忆正在苏醒。能够突然回忆起小时候的事情，是因为变回人类的缘故吗？不，我应该一直都记得才对。同时，自从变回人类开始，一直抱有的疑问逐渐变得明晰起来。

为什么我们能够重新变回人类呢？不，是"被变回"了呢？

杰姆纳斯——不，杰阿诺特到底在计划些什么？

"真是麻烦啊……"利亚挠着头。

我现在有必要考虑一下应该做什么。利亚悠然地走回研究室。

"那些家伙，果然还是没有回到城内。"

研究室里，埃雷乌斯正把散落的书本重新放回原位。虽然利亚认为也许这才是应该去做的事情，但说不定只是埃雷乌斯独有的冷静方法吧。言佐也在整理着桌面，看起来像是在寻找着什么东西一样。

"嗯？他们两人已经醒过来了吗？"

"迪兰跟伊文已经醒过来了，但情况似乎还不够稳定，正在里面休息。"埃雷乌斯一边把书本放回原处一边回答道。

"这次要不要去城外看看？"利亚正转过身来准备往回走出城外，却被埃雷乌斯拦下了："不，已经去城外看过了，但似乎还没有回来的样子。"

利亚无奈地挠着脑袋轻声地叹了一口气。

"果然，是被带到别的世界去了吗？"

这时，一直在整理桌子的言佐开口了："应该不是那样的。被夺走心灵的人们在重生之时，会回到消失的瞬间所在的地方。如果重生的地方已经不复存在，在夹缝的世界中失去去所的人们就会集中起来，被带去轮回镇的世界，在那里重生。或者是——"

一边听着说明，利亚一边在研究室里走动，仰望杰阿诺特的肖像。

"不，够了，不用继续说下去了。"

"也就是说，我们在这里重生，但那些家伙却并不是在这里，很奇怪对吧？"

"的确是这样没错。"言佐用锐利的声音予以肯定。并没有在这里重生，这到底是为什么呢？

"真是麻烦啊。"大声地叹了一口气，利亚重新看向言佐。然后说出了自己得出的答案。

"也就是说，他们并没有重生，这么认为如何？"

这并非不可能。倒不如说，这样想才更妥当吧。但是，就算继续听到其他的解释，自己的答案应该也不会改变。

"所以说果然……"

"不，没什么。"打断了想要说些什么的言佐的话语，利亚再一次看向了杰阿诺特的肖像，之后把视线转向了墙上的涂鸦。那都是些写在墙上的潦草文字。世界的秘密、心灵的秘密，以及王国之心的秘密，这些几近消失的文字正是其密码。

"没辙，让我去寻找他们吧。"

"怎么寻找？"听到利亚突兀的话，言佐不由地反问，埃雷乌斯静静地站起身，凝视着利亚。

"麻烦的任务，不总是让我来做的吗？"利亚开心地回答道，悠然迈出脚步。

第4章 格子空间

被苍白色光芒所笼罩的不可思议之地。这里是什么地方呢？索拉不停地打量着四周。

"啊！"察觉到自己身穿的衣服在不知何时被替换掉，索拉不禁发出声来。

那是以散发着青白色光芒的线条为特征，完全符合体形的套装，甚至还带有头盔。这看起来就像是那时候的装扮。是的，这体现了几何学之美的服装与景色，让人回想起与多隆一起的冒险。

但这里是"被封闭在沉睡之中的世界"，因此就算再次遇见了多隆，也并非真正的多隆了吧？索拉对这个为了接受认可测试而轮转"被封闭在沉睡之中的世界"的构造还不是很清楚。

这时，索拉的头上掠过一个影子。有着如同大桥一般形状的运输船——认知者正在头上飞翔。光是看着这么大的机械就感觉热血沸腾。索拉追着认知者跑出去，道路前方却出现了食梦者，对他加以阻挠。索拉一边与它们进行战斗，一边不时地留意在头顶上方飞翔的认知者——那个东西可以用来乘坐也说不一定。将食梦者全部打倒，索拉正要尾随认知者而去的时候，在其大桥上方的部分开始滑落下来。

好厉害！索拉抬头仰望着，不禁发出声来。果然那上面的部分可以坐人！数名身穿漆黑色套装的黑色卫士就乘坐其中。套装上穿梭着橘色的线条，而他们手中则握着同样颜色的棍状物体。察觉到索拉后，黑色卫士们警惕地靠近了过来。

"来者何人？"

"请出示登录ID。"

简直像机械所发出的不清晰的声音。登录ID又是什么东西？

"那个，'爱弟'是什么我也不太清楚，但我叫作索拉。"索拉如是答道，黑色卫士稍微停止了动作。

"ID索拉，认证中……非注册ID。将其认定为非法程序。"

说完黑色卫士就抓住了索拉的一边肩膀，索拉还没明白过来，另一边的肩膀也被抓住了。非法程序又是什么东西啊？是在说我吗？

"转移到回收行动。"

索拉将不断重复机械一般语言的黑色卫士的手推开，后退了一步。黑色卫士们齐齐地抖起棍棒，索拉一边后退一边大喊着试图交流，但道理似乎讲不通。连以为就这么停止在自己头上的识别器也开始向着索拉放出带着橘色光芒的攻击。

走为上，索拉转身开始狂奔逃跑。这之后就成了与替代了食梦者而成为敌人，打倒了又再次出现的黑色卫士们的战斗。黑色卫士不仅机动力高，还会从远距离投掷炸弹，相当难缠。

"都说了我不是什么非法程序了！"索拉的辩解对黑色卫士毫无作用，他一边战斗，一边朝着高低起伏的地势前进，登上了阶梯之后，道路一下子宽阔起来。但这儿依然有敌人，眼前的敌人虽然与黑色卫士较为近似，但给人完全不同的感觉。他取下了背后的圆盘，向着索拉展开架势。索拉好不容易摆脱了身后的黑色卫士，这次却一点都不认为自己可以逃走了。

从遮蔽物之中观望情形的人有三个。

"多隆，还活着吗……"穿着与这个世界格格不入，就像是法衣一样引人注目的风衣，长着胡须的男人——凯文低声说道。在其旁边还有一个留着黑色短发的美丽女子，

以及茶色头发剪得又短又齐的男子。这两人穿着与索拉一样的套装。

"那孩子使用的武器，很特别呢。"美丽女子库奥拉一边看着索拉的战斗一边轻声说道。

"那也是由父亲制造出来的程序吧？"男子萨姆如是说道。凯文和萨姆看起来是父子关系，但凯文一点都不关心萨姆的问题，只是一味地看着索拉。

"父亲？"

"哦，萨姆。不，我也不认识那个武器。"被重新问了一遍，凯文才回过神来回答说。

三人的视线继续追踪着索拉的动作，而与索拉交战的拿着圆盘的人物——多隆突然停止了下来，只见他收起圆盘放回背上，直接从索拉的头上飞过离开了。

"到底怎么回事啊？"索拉对眼前的突发事件感到十分疑惑。

"能把你的武器给我看一下吗？"从背后传来了女性的声音。

"啥？"被突然搭话的索拉感到不知所措，女性一直盯着他的键刃看。她是索拉来到这个世界之后，看到的第一个像是人类的人类。

"果然这件武器与这个孩子都是很有趣的程序呢。"

"程序？才不是呢！"索拉强烈地反驳说。我才不是什么程序，明明是人类。

说起来，多隆也说过关于什么程序之类的事情。多隆曾经是那个世界的防卫程序，那么这里果然就是多隆的世界吗？

这时，从遮蔽物的阴影之中又走出来两个人——凯文与萨姆。

"我名叫萨姆。刚才与你说话的人是库奥拉，而这边的则是凯文。"

"这个叫作键刃，而我的名字是索拉。"对认真道出姓名的萨姆，索拉也进行了自我介绍。

"这里是多隆所在的世界吧？"

"你认识多隆吗？"听到索拉的询问，一直保持沉默的凯文激动地反问道。总觉得现在的氛围有点糟糕啊。也许不应该提到多隆的事情的。

"我也不知道算不算是认识吧……"索拉不太明白该怎么解释，正含糊其辞时，凯文继续突兀地说道："刚才与你战斗的正是多隆。"

"啥？刚才的那家伙就是多隆？"索拉完全无法相信刚才的敌人就是多隆。多隆非常温和，而且也不会突然就对自己发动攻击。

"多隆曾经是我的朋友。我们一起制作了这个格子空间。但是在某一天，克鲁发动了政变。我被放逐，还以为多隆也被克鲁消灭掉了——结果，看来他是变成了名为林泽拉的程序。"

刚才的叫作林泽拉的家伙散发出与多隆完全相反的气场。如果这都是被叫作克鲁的家伙所做出来的事情的话，绝对无法原谅！而且若是多隆正处于困境，无论如何我都想要帮助他。

"说到底都不过只是程序而已。只要稍微变动一下源代码，就可以改变其性格甚至是记忆。"

"这样说太过分了！"

听到凯文说得如此平静，索拉不由得悲从中来。虽然不是很明白程序，但是这里似乎并非自己所熟知的多隆所在的世界，但想要帮助多隆的心情是不会改变的。

"但是，如果多隆也在这个世界的话，那么我想把这个世界以及多隆都变成原来的样子。"

"没错。我也是这么想的。"看着明确表态的索拉，凯文也微笑着回答说。然后闭上眼睛。似乎正在思考着什么。

"说不一定，克鲁还保存着多隆的源代码。克鲁也是程序啊，所以保存些备份是常有的事情吧。"

睁开眼睛的凯文扑哧地笑了出来。虽然不明白笑点在那里，总而言之为了帮助多隆的话，就需要找到那个叫作什么"圆袋马"的东西没错了。

索拉继续问凯文："总之找到了那个什么'圆袋马'的，就可以把多隆变回原样了吧？"

"对，是这样没错。"凯文点头。

"我明白了！谢谢你，大叔！"索拉马上转身背对着凯文等人。

"你要去哪里？"

"克鲁那里。"

"你知道在什么地方么？"

"啊，不知道。"索拉这才发现自己还不知道克鲁的所在地。

索拉回过头，库奥拉则笑着对他说："你这人真有意思。与凯文和萨姆不同，我也对你产生了兴趣。好吧，就让我来为你带路吧。"说着，库奥拉像是在鼓励索拉一样拍了拍他的肩膀。

"库奥拉，我们的路程很紧张。"

"对啊，要是林泽拉又袭击过来的话怎么办啊？"

凯文和萨姆则各自想要阻止库奥拉。

"正是因为要赶路，所以才更加需要对付林泽拉呀。"库奥拉说道，并以认真的表情看向索拉。

"那就交给我们好了！"索拉用力地回答说，凯文嘴角扬起笑容："林泽拉……不，多隆就交给库奥拉跟索拉吧。"

"可是父亲！"即使如此，萨姆依然非常担忧。

"没关系的，不知道为什么我认为索拉值得信赖。赶路吧。"凯文用辩论一般的口吻说道，萨姆只好勉强点头答应了。索拉因为被如此信任着而感到开心，笑着抬起头看着凯文。

"库奥拉，要小心哦。"

"萨姆也是。"

萨姆与库奥拉互相关心地交流着。凯文与萨姆是父子关系这点是明白的，但与库奥拉到底是什么关系呢？在想这些事情之前，萨姆与凯文就已经迈出脚步了，这两人应该也有着他们自己的目的吧。

"重新介绍一下，我是库奥拉。请多关照哟，索拉。"

"嗯。那么就拜托你了，库奥拉。"

库奥拉对着索拉再次展露笑容。库奥拉的微笑给人奇妙的感觉，但那是什么样的感觉，索拉并不是很明白。与另外两人比起来，库奥拉显得很特别。

"克鲁乘坐着名为整流舰的战舰进行指挥。那么我们就从地下船坞朝着太阳船前进吧。"索拉与库奥拉两人便向着克鲁所在的战舰出发了。

在这时，克鲁正处于整流舰的司令船中，看着手中圆盘之上浮现出的映像。林泽拉就站在他的旁边。映像之中正显示着索拉用键刃战斗的画面。

"原来如此，这就是键刃啊……"

克鲁低声说道，将圆盘扔回给林泽拉。林泽拉接住圆盘，放回背后。

"能够打开任何锁孔的钥匙——"

克鲁望向从窗外一直延伸到头顶的世界——格子空间。他的面容与凯文一模一样。

索拉一行从载着多台车辆的太阳船，乘上巨大战舰整流舰，更通过投掷船终于来到了司令船。

"那么，这里会有多隆的'圆袋马'了吗？"索拉打量着周围。首先需要能够找到那个的线索才行。"圆袋马"到底长什么样呢？比如说形状啊，颜色之类的。

没有搭理索拉，库奥拉一直走到房间深处，用手触碰了墙壁。然后她扶着墙壁，继续缓慢地前进。索拉紧紧盯着库奥拉的动作。从库奥拉认真的神情来看，就能够了解到她的确是在寻找着"圆袋马"。经过很长一段时间，库奥拉终于将手从墙壁上收回。

"好像并不在这里呢。也许是由克鲁亲自保管着呢。索拉，我们到别处去寻找吧。"没等索拉回答，库奥拉又停止了动作，紧紧凝视着门扉的方向。索拉也警戒起来，却什么都没有察觉到。就在这时，门自动打开了。出现在那里的是林泽拉。库奥拉马上就从背后取出圆盘，准备向林泽拉发动攻击，被索拉出手拦阻。

"请等一下！让我跟林泽拉说说话吧。能够传达到他内心的话，也许记忆就能够取回来了呢！"

"但他只是程序呀。程序是没有心灵的。"

程序是没有心灵的——这好像是在什么地方听到过的台词。

"不会的。我的朋友多隆也是一样，虽然是程序但是能够从他身上感觉到心灵的存在。"

"你以前的名字是多隆对吧？现在的你被克鲁篡改了记忆，因此没有办法想起以前的自己。"

漆黑的如同是要保护自己的黑色头盔因为盖住了脸，使得自己没有办法清楚地看见林泽拉的脸庞。索拉继续向着林泽拉靠近。

"多隆，快回忆起来吧！"

但是，林泽拉只是取下背后的圆盘，向着索拉扔出。库奥拉为了掩护索拉从后方突进，同样用圆盘挡住了攻击，却与索拉一起被强烈地弹开了。在那之前，林泽拉踢向墙壁，在空中接住了飞回的圆盘。

"看来林泽拉并不是你的朋友啊。"库奥拉

说着，便握紧手中的圆盘向林泽拉急驰而去。虽然库奥拉替索拉进行了防御，但是索拉依然受到了攻击。手臂好疼，但是心却更痛。索拉用另一只手握住手臂，低着头站了起来。

多隆一定可以回忆起来的。但是，库奥拉的悲鸣却让索拉回到现实。

“库奥拉！”索拉尖叫着跑出去。只见林泽拉拿着圆盘正准备向着倒着的库奥拉挥下。

“不可以啊，多隆！”明明近在咫尺，门扉还是在被触碰到之前就关上了。门的那一面响起机械的声音，似乎有着什么正蠢蠢欲动。

为什么多隆对自己的呼唤没有任何反应？

索拉背后传来了声音：“重要的是封锁在记忆深处而被遗忘的……”

转过头，那里站着身穿黑色风衣的银发青年。

“并非记忆，而是心灵吗？”青年微笑着，将手放在左胸说道。

“又是你！”索拉的面前，从暗之回廊之中又出现了另一名男子：“记忆与心灵是紧密相联的。”

“杰姆纳斯！”索拉喊道。站在那里的正是杰姆纳斯。这是索拉第二次在测试中见到他了。

“感情是从记忆的积累之中形成的。但是电子生物的话，无论积累了多少记忆，都无法萌生出感情，因为他们没有用来感受的心灵。”杰姆纳斯继续说道。

“我的师父安塞姆曾经从古代程序之中拷贝出管理数据，用以进行自我管理。”

程序的管理者——确实多隆也是这么称呼自己的。光辉庭院……不，空之堡垒的防卫程序，那便是多隆。多隆曾说过，原本英康公司所制造出来的巨大电脑系统，被新的使用者——也就是贤者安塞姆所改造，重新命名为“空之堡垒系统”。

“这里就是其原始数据的世界。可以拷贝数据，也可以更换记忆，加以改造。”

突然索拉周围的世界变得一片漆黑，索拉的面前出现了另一个索拉。接着出现了更多与索拉相同外表的人将其包围，面对惊讶的索拉，杰姆纳斯继续说道：“若是像多隆一样的电子数据，这就变得更加的容易。索拉，你又如何呢？”

“我？”

杰姆纳斯到底在说些什么，完全搞不明白。

“心灵、记忆、数据，还有梦。你能够说，至今为止所经历过的记忆、感情、全部都是真正的自己的东西吗？”

杰姆纳斯诉说的同时，包围着索拉的其他有着索拉外表的人体一个接一个地消失了。消失掉的我，也是我自己吗？但是在这里的我只有一个，这一点是不会错的，索拉至少对此非常自信。

我就是我，不是其他什么人。

“是的，我的记忆也好感情也好，全部都是我自己的东西。”

“那么，就趁现在，再次好好地看一下自己的容器的深处吧——被选中的人。”杰姆纳斯说完便背对着索拉迈开脚步，朝着暗之回廊走去，消失不见了。

杰姆纳斯留下的话令人费解，“被选中的人”是何意？是说被键刃所选中的事情吗？还是指代其他的什么。

“你虽然深信着这里是梦中的世界，但是难道你认为数据也会做梦？因此这里同样是现实。”银发青年说道，在他背后的门扉突然开启，吹出强风。

“你甚至还不明白自己究竟身处何处。你已经走上了另外的道路了。”

“你到底在说什么！”索拉大声呼叫着，青年只是笑而不语，像杰姆纳斯一样消失在暗之回廊之中。

另外的道路——这里到底是什么地方？索拉对着强风闭上眼睛。重新睁开眼睛时，已经来到了另一个的地方。

“圆盘战斗！圆盘战斗！圆盘战斗！”

听到了许多人的齐声呼喊。周围是到处围绕着蓝色光芒的如同斗技场一般的地方。这里是体育场？

索拉听到女性的机械嗓音：“第十三号战士对林泽拉。”

声音响起的同时，之前的欢呼声变成了名字的连声呼喊：“林泽拉！林泽拉！林泽拉！”

眼前正在发生着什么？

出现在索拉眼前的是林泽拉……多隆，与另一个男人。

“你终于来了，真是让我苦等。”男人身上穿着与黑色卫士同样被橘色光线所覆盖的外衣。但露出了自己的面容，手中也没有拿长棍。

“你是谁？”

“我是克鲁。”男人回答。克鲁的面容与凯文很像，其背后的林泽拉一动不动，只是矗立在那里。

“你就是克鲁！将多隆变成林泽拉的家伙吗？”

“没错，是我改写了他的程序。”

“快把多隆变回原来的样子！”索拉大声吼道。结果等到的是出乎意料的回答。

“好啊，根据我们的谈话我会把他变回原样的。你掌握着能够打开任何锁孔的钥匙，名叫键刃的东西对吧？用那个东西作为交换，我就把林泽拉变回多隆。”克鲁的嘴边浮现出令人作呕的笑容，林泽拉开始缓慢地走向索拉。

“我无法将键刃交给你……”索拉紧紧握住键刃，“这是驱逐黑暗的光芒、让大家露出笑容的钥匙！”

克鲁冷笑了一声：“那就只有强夺了。”

克鲁刚刚放话，林泽拉就跳起向索拉扔出圆盘。索拉用键刃抵挡住攻击，再将其反弹回去。

“多隆，你听不见我说的话了吗！”林泽拉用手接住飞回的圆盘，再次准备进攻。

“去战斗吧，索拉！”库奥拉的声音在耳畔响起。索拉抬头寻找，发现了站在体育场上方的库奥拉。不，不是这样。库奥拉正站在投掷船上。

“库奥拉！太好了，原来你没事啊。”

索拉露出笑容，再次击飞袭击过来的林泽拉的圆盘。

“没错，了索拉的话语让林泽拉——不，是多隆产生了空隙，我才能够逃跑的。多隆听到了你的话！”

多隆听到了我的话……

库奥拉继续说道：“索拉，与林泽拉战斗吧！”

“但是，库奥拉，我……”索拉不想与林泽拉、不对，是与多隆交战。

“你一定可以用钥匙打开多隆的心扉！”库奥拉呼喊的同时，林泽拉将两枚圆盘扔向了索拉。用键刃接下飞来的圆盘，索拉抬头望着覆盖着林泽拉头部的面具。用键刃的话，一定可以让多隆醒过来！

“说到做到！”索拉将另一枚圆盘拨飞，用键刃摆出架势。

“我来了哦，多隆！”索拉终于喊出了林泽拉真正的名字。向着林泽拉急驰而去。

多隆的动作与迄今为止的其他人都不一样。他以单足为轴心进行旋转加速，甚至踢向墙壁进行快速的移动，眼睛简直无法捕捉到他的身影。虽然奇迹猫也与索拉一起追逐，但还是无法跟上那惊人的速度。

在激烈的战斗中，索拉扔出的键刃终于让多隆的动作出现了一瞬间的停滞，但很快地多隆又站起来，向着索拉扔出圆盘。两枚的圆盘左右交叉地来到索拉面前，索拉举键刃在前，将圆盘击飞。到底要怎样做才能让多隆停下动作来？这时不禁回想起曾经与多隆在空之堡垒战斗的情景。

“多隆！”索拉大喊了一声，这一声让多隆停下动作，只见他把圆盘放在胸前，稍微地后退了几步。

声音传达到了！但林泽拉的程序一定还在控制着他的心灵。

那程序到底在什么地方？程序——啊，对了。一定是在那个圆盘上面。这样的话……

“奇迹猫！”

并肩战斗过无数次的奇迹猫马上响应了索拉这个生死与共的同伴的呼唤，当敌人把注意力集中在索拉身上的时候，奇迹猫马上用身体撞向多隆，一枚圆盘因为冲击力而从手中脱离飞了出去。索拉马上用键刃将圆盘击飞到远处。圆盘砸在墙壁上掉落到地面。还剩一枚！多隆将仅剩的一枚圆盘扔了出去。朝着索拉正面飞来——但是，索拉这次不用键刃，而是直接以右手用力接住。旋转着的圆盘割伤了索拉的手，疼痛刺骨。但是为了让多隆醒过来，这一切都是值得的。

索拉手中的圆盘终于停下，无力地掉到了地上。这次多隆用身体撞向了索拉，索拉用键刃对着多隆的胸口刺进去——如果是那时候所使用过的技巧，一定可以让多隆变回来。

重制程序——确实是这样的名字。这是必须与多隆一起才能使用出来的双人技巧，通过重新写入程序以造成伤害的特别力量。

多隆的身体在键刃所释放出来的光芒的力量下停留在空中，索拉感觉他的视线似乎正穿过头盔注视着自己。终于，多隆的身体慢慢地落回地板，停止了行动。如此一来，是不是林泽拉就会消失，变回以前的多隆呢？

这时，神出鬼没的橘色圆盘从另外的方向向索拉偷袭过来，那是克鲁的圆盘。多隆奋力挡

在索拉身前，被击反回去的圆盘撞在多隆脚下的地板上，开出一个大洞。原来这个体育场也如同飞船一样是漂浮在空中的。多隆从大洞里掉了出去，为拯救多隆，索拉拼命地伸出手臂。

"多隆！"听到索拉的呼喊，多隆也伸出手来，但最终却没法握住。

多隆就那样随着重力从空中落下。

"唉，没办法。不把林泽拉回收的话就麻烦了。"克鲁懊恼地说道，坐上投掷船从体育场飞离而去。

此时的索拉并不关心克鲁了。他想起了无法握住的多隆的手，想要紧握住自己手的多隆……

库奥拉静静地走近索拉。

"我觉得，刚才的他确实是多隆。"索拉抬起头，对库奥拉诉说道。

那毫无疑问便是多隆。

"多亏了索拉和你那钥匙的力量。"库奥拉微笑道。

"库奥拉也给予过我力量啊。"那个时候，如果没有库奥拉的呼唤，自己就无法下定决心与多隆进行战斗了。

"那么，我算不算也成了你的朋友呢？"

"当然！"索拉笑着回答。

"那么就在这里道别吧，索拉。我不得不去萨姆他们那里了。"

"嗯，我们一定还会在什么地方重逢的！"

"是的。我还会再次遇见你和多隆的。"

库奥拉静静地离开了。只剩下索拉一个人沉思着。他思考着杰姆纳斯与银发青年说过的话："你的记忆并非真实……"

怎么可能。我的记忆就是我的东西，绝不会是其他什么人的。但是，真的是这样吗？会不会有着被遗忘的记忆呢？从沉睡了一年的梦中醒来之后，遗忘掉了一些事情也是事实。但是，我的心还记得。就算记忆的连锁被斩断，记忆的碎片也不会消失。曾经约定过的记忆一定还残留在心中的某处……多隆应该也一样。

就在那时，索拉的前方又出现了锁孔。打开这个世界的锁孔的话，还有下一个世界在等着自己。

索拉举起了键刃。

第5章 再度

打开锁孔后，索拉来到的地方是……

"怎么又是轮回镇……"索拉嘟囔着环顾四周，自己降落的地点是5番街由玻璃建立起来的植物园附近。背后传来熟悉的声音："你终于来了，索拉。我等着你呢。"

索拉猛然回头，发现屋顶上翘腿坐着的是约书亚。

"你能下来和我说话么，这么对话很不爽。"

"好吧。"对约书亚来说索拉的要求是件很麻烦的事情，前额那缕长发被他轻轻地拨弄一下。

"你怎么一副爱理不理的样子啊，不是一直在等我吗？"索拉被约书亚的态度弄得不太满意。其实约书亚与其说是在等，倒不如说是自由地打发着时间。

"真没办法。"约书亚一脸勉强，没精打采地降落在索拉的身边："不知怎么地，你这人越来越像音操那家伙了。"

听约书亚这么一说，索拉歪了下头。我像音操？有这回事？

"话说回来，我等你们是因为……"

"你说的'我们'，也包括利库么？"索拉抓住可疑的词尾，于是不顾打断了约书亚的陈述，立马询问起来。

"不，你们看样子还没办法见面。但是只要坚信能见到对方是一定可以相见的哦，利库是这么说的。"这么一听，索拉多少有点高兴。不仅是因为利库说了互相信任就能再次相见的话，还顺便确认了利库一切安好。

"正像这句话所说，音操他们也已经与相应的搭档相遇了。"

"那就是说回到原来的世界了？"

但约书亚摇了摇头，也就是说他们还没能回去？

"先前也说过这事，他们曾经一度失去了自己的存在。本来死神已经几乎夺去了他们的魂魄，但是又这个世界中再生，所以才能再次与搭档相会。"

"死神？"

约书亚开始慢慢地走起路来，索拉紧随其后。

"是的，音操他们为了回到原来的世界，需要不断完成死神游戏中的任务，因为这是原来世界的法则。但这次的任务相当棘手。"

约书亚在屋顶上的一个角落停了下来，索拉也跟着站定。

"拥有可以召唤同伴能力的食梦者出现了，食梦者无休止地出现。所以音操希望借助你们的力量。利库和索拉，你们的键刃可以打倒那些食梦者。"

利库果然也来到了这里，这一次说不定能和利库相见。

"但是一分为二后的另一个世界，说远也不远说近也不近——那是无法用时间和距离计算的地方，通过传送门隔开的虚无缥渺之所。"

无法用时间和距离计算？一分为二后的另一个世界？不过利库真真切切就在我附近，而且约书亚也见到了他。

"没关系的！即使没有相见，利库和我的心还是联系在一起。"索拉向面露担忧的约书亚绽开笑容。

"我有些羡慕你们。"约书亚看着索拉那清澈眼眸的一瞬间，自言自语道。

虽然约书亚告诉索拉各种情报，但是对自身的事情却一概不提。说羡慕我们，是不是说约书亚希望和某个人建立起联系，但并没有能够实现呢？

但索拉知道这时应该说些什么，索拉想把重要的心声表达出来，不由得靠近约书亚："约书亚的心意也一定能传达到的！"

索拉自信满满的态度让约书亚不禁笑了出来："你这种毫无根据的自信，我倒并不讨厌。"

"喂……"并不是完全没有根据。不，也许真的没有，但是就算被耻笑也没关系。

"在喷水广场那，音操与同伴们在一同应战。拜托你了哦，索拉君？"

约书亚看着4番街笑道。

"包在我身上！"索拉与奇迹猫一起迅速地从植物园的屋顶上跳下，食梦者就像事先埋伏好了一样出现在他面前。

索拉利索地挥舞着键刃。这些食梦者们相比上次来轮回镇时要强得多。这是食梦者召唤来的更强大的同伴吗？如此推测，音操他们一定也陷入了苦战。

"真是没完没了！"索拉一口气握紧键刃冲出食梦者堆，向音操他们所在的方位迅速奔去。

与此同时，音操与四季在喷水广场与食梦者激烈地战斗着。

"我有点累了。"音操的搭档——抱着黑猫布偶的四季大口喘着气。

"休息一下吧。"在音操点头回应四季的时候，长得像巨大的鸟一样的食梦者咒法鹈鹕以法杖为武器漂浮在空中，并向音操所在位置施放强力的雷击法术。

被冲击弹飞的四季，头朝下坠入喷水池里，紧接着在雷击处不断涌出的食梦者向四季坠落的位置落井下石地予以追击。调整好状态的音操冲上前去掩护四季，然而大量的魔法让音操来不及一一化解，就在他认命地闭上眼睛，魔法却并没有打到自己身上。音操慢慢地睁开眼睛，站在他面前的是——

"久等了！"

"索拉？"

"这里就交给我吧！"

索拉的面前又不断出现了大量食梦者，一边攻击一边来回移动。

"我还能战斗……"

"别逞强了，你不是没法召唤圣灵战斗了吗？"索拉打断了音操。

"已经不再需要圣灵了。"

索拉一愣，原来如此，音操已经见到了自己的搭档，可正因为如此，才更应该珍惜自己的生命。

"你好不容易才和自己的搭档相遇，不回到原来的世界里怎么行？如果你出了岔子，那个女孩该怎么办？"

明白了索拉的意思，音操终于放松了紧张的肩膀。

"好吧，那就稍微休息一下。"

确认了两人平安，索拉又一次重整态势，键刃直指食梦者。头顶上悬浮着的咒法鹈鹕，再一次挥下法杖。释放的魔法碰撞在地面上，浮现出的魔法阵又召唤出别的食梦者。

索拉呐喊着，一次又一次将食梦者消灭。接着与奇迹猫一起在喷水池中长驱直入，将阻拦的食梦者全数击败。见到索拉如此英勇，咒法鹈鹕召唤出一个光球窜进球内逃跑了。

索拉不甘地看着敌人逃跑，失落地叹息一声。

音操和四季也走到他身边，双方做了自我介绍。这个叫四季的女孩，的确就是曾经与利库在另一侧的世界中战斗的那位。

“你就是四季吧，音操之前找你找得好苦哦。”索拉打趣地说道，引起音操的羞躁情绪，急急忙忙打断索拉：“别说了。”

索拉不解地问：“哎？为什么？你不是说过吗？很需要四季。”

索拉的纯真此时好似利剑，音操被这么一说，更加嗫嚅着张不开嘴了。四季扑哧一笑：“谢谢你，音操。”

“别听他乱说……”音操不禁摆弄着刘海，眼神故意移向别处。

“嗯，不过被别人需要是件很开心的事情。”四季说着将自己最重要的人偶黑猫紧紧抱在怀里。

“破坏你们的气氛非常抱歉，我们有大麻烦了。”少言寡语的约书亚突然出现，“刚才的那个食梦者已经逃到另一个世界了。”

“另一个世界？也就是说是利库那边吗？”索拉反问道。

“对，在那个世界里利库正在与它战斗。”交给利库的话一定没问题的，索拉想着。

约书亚的神色并没有舒展开：“可是这么下去往返两个世界也不是个办法。所以还是应该在同一个地点等候他逃出来然后两个世界夹击才是上上策。”

“地点是？”

“3番街”

“收到。”

事不宜迟，索拉立刻与音操还有四季奔跑了起来。半途，音操突然停下脚步：“约书亚，我们真的可以回到原来的世界么？”

“你在说什么泄气话？音操是不可以认输的吧？放弃了自己就等同于放弃了世界。”约书亚回应道。

“……我懂了。你也会一起来吧？”听到音操这么一问，约书亚吃了一惊，反问道：“我也一起？”

音操终于转过脸，直视着约书亚小心地说道：“嗯，我们不是朋友吗？一起回去吧。”

约书亚掩着嘴角笑了，他踱步走到音操身边说：“你也是越来越像索拉了呢。”

“哈？”

“谢谢。”

约书亚道了谢后，向着相反的方向走去，音操则快步追上索拉他们。

在1番街，音操终于追上了索拉和四季。两人顺道解决了一部分食梦者。

“刚刚你去哪里了音操。”

“没啥大不了的事……”

面对四季的责问，音操将眼神移开。

“你就不怕我半路受伤么？”

“……索拉不是在的么。”

“嗯，包在我身上！”索拉挺起胸膛。

四季对音操显然不太满意，但索拉的反应让她又忍俊不禁。

“索拉真是个有趣的家伙。”

“啊？为什么？”

索拉很想知道四季为什么这么想，疑惑地歪了歪头。四季窃笑着抱紧了布偶。

“你是利库的朋友吧，索拉。”接着四季看着索拉说道。

“是啊，说起来四季也曾经和利库一起来着。”索拉想起之前在5番街看见利库和四季还有黑色风衣男的事情。

“嗯，当初他帮助了我好多。但感觉和索拉是完全不同的性格。”说罢四季悄悄地将脸凑到索拉耳边小声说道，“嘿，音操和利库倒是挺像的。”

“哎？”

意外的发言让索拉凝视着音操。这么一说还真是有点相似。有些粗鲁但是又很温柔的那种感觉么？

“你看什么……”音操被索拉凝视着颇为不自然。

“嗯，也许真是你说的那样。”

“是吧？”索拉和四季会心地对视而笑。

“你们两个在那嘀咕什么呐。”

看着音操有些不满的样子，四季又一次笑出声来：“秘·密，是吧索拉？”

“是的，秘密。”索拉也笑了起来。

音操不爽地道：“你们两个还是快点跟上来吧。”说着一个人穿过3番街的大门。索拉和四季应了一声，飞快地超越了音操：“再不快点我们就先走咯！”

“喂，你们两个等等！”

随后三人合力打开了3番街的大门——就在此刻，街区中央出现了光球，是传送门。

索拉一个人最先跳到3番街的中央。着陆的一瞬间立即抽出键刃，从光球里出现的是咒法鹈鹕。既然它从这里出现，也就是说在另一边的利库成功了。

“交给我吧，利库！”索拉不由得呐喊道。

不知道何时出现在3番街的约书亚，在建筑物的屋顶上呼道：“利库那边似乎很顺利啊。”就在这时，咒法鹈鹕挥下魔杖，地上出现了魔法阵。从里面涌现了一批批食梦者。

音操大喊道：“这些由我们来对付，那个家伙就拜托你了！”

“收到！”

四季和音操顺势引开了食梦者，由索拉独自面对咒法鹈鹕了。咒法鹈鹕又一次挥舞法杖，这次浮现出一个更大的魔法阵。之前战斗过的巨大食梦者箱猴又出现了。

“连这种大型怪物都能召唤吗？”索拉吃惊得不自觉抬高声音，手里的动作并未停下，索拉紧握键刃的兴奋地突近箱猴。初次交锋之后已经摸清敌人底细，应该相当容易打败它——当然前提是它没有变强的话。

索拉在箱猴的脚边连续不断地攻击。乘着黑夜跳到箱猴巨大的膝盖上，并以此为踏板一个大跳，从箱猴的头顶上用键刃自上而下劈落下来。我也变得更强了！迄今为止已经打开了3个锁孔了，索拉变强了，他相信自己不会输。

箱猴怪叫着被消灭了。尚未缓过神，咒法鹈鹕又一次出现在广场中央。索拉靠近了正准备攻击，但咒法鹈鹕给自己施加了一个防护罩，令索拉无从下手。

处于完全防御状态的咒法鹈鹕又挥动了魔杖。随即出现了新的魔法阵，召唤出了在钟楼镇战斗过的子弹石像鬼。

“要上了！”索拉猛然间跳上奇迹猫利用反弹作用大跳到子弹石像鬼的头上，不断对头部造成伤害。

“下一个！”索拉在消灭了子弹石像鬼后，时刻准备着迎击下一个食梦者。

咒法鹈鹕不断召唤以前的巨型梦魇，那接下来会出现什么敌人完全可以预料。然而这个想法太天真了。魔法方阵里所出现的，是类似红色龙虾的巨大食梦者——熊熊燃烧的火炎龙虾。索拉本以为是匹诺曹世界中的那个冰系金鑫龙虾。

火炎龙虾在外型上和金鑫龙虾类似，但是颜色完全不同。金鑫龙虾背上缠绕的是蓝色的甲壳，是一种依靠冰系法术攻击对手的食梦者，而眼前的火炎龙虾是红色的，那么弱点也可以推测了。

键刃前端释放出一个个冰锥，火炎龙虾的双螯被冰击中时勃然大怒。和预想的一样，冰系魔法相当奏效。索拉一边躲避着火炎龙虾的螯，一边将冰缠绕在键刃上，再投掷攻击。在键刃的猛烈攻势下，火炎龙虾的红脸冻得发蓝。索拉乘胜追击，一个大跳回旋回来的键刃一下子将甲壳击碎。火炎龙虾终于不再动弹，最终被消灭。

“来吧，下一个！”安全着陆的索拉静候下一个敌人的出现，而这时空中却逐渐浮现出来的锁孔——用来打开沉睡之门的锁孔。咒法鹈鹕扑腾起翅膀，通过锁孔逃跑了。

“又给它逃了！”索拉正备感遗憾，音操等人赶了过来。

“约书亚，接下来应该去哪里等？”索拉赶忙问。

“看来咒法鹈鹕已经逃到轮回镇以外的世界，那是我的力量所无法到达的地方。”

“我会想办法追上它的。”毫不迷茫的索拉马上说道，“现在，你还会说‘不是游戏的参加者就不行’吗？”

四季和约书亚都笑了。

“谁知道呢？但是这样也不错。就像索拉说的，心是紧密相连的是不？”

“嗯！那么出发吧。”索拉说着用键刃开启了锁孔。就在这时在他背后传来了音操的声音。

“索拉。”

“嗯？”索拉回头望向音操。

“谢谢你。就像你说的，这一点都不难。”

是的，交朋友其实一点都不难，不管是

谁都能交到朋友。

"音操你变了。"四季笑着说。

"是吗？"音操反问。

"嗯，变帅了哦。"

"哈？"四季的发言实在超出音操的预想，让音操不由得吃了一惊。四季取笑完音操，又看向索拉。

"与朋友见面后，再来我们的城市玩吧。"四季道。

"嗯，我们在涩谷等着你。"音操接过话头。

"嗯，约定好了。"索拉看着两人，坚定地回答道。

涩谷——从来都没有听说过的街道，从来都没有去过的世界，不过既然是音操和四季生活的地方，那怎么也应该去看看！

索拉向三人伸出手，四人的手交叠在一起，约书亚向索拉询问道："你有什么话想让我带给利库吗？"

不过索拉早已决定，他摇了摇头："谢谢不用了，我要亲自告诉他。"

索拉背对三人，再一次用键刃打开了锁孔。键刃射出的光芒被锁孔吸收，未知的冒险之门被打开了。走吧，去下一个世界！

第6章 火枪手国度

在火枪手集训的广场台阶上，火枪队队长皮特俯视着刚入队的三名新人。

"恭喜诸位。就在刚刚，你们已经正式成为火枪队的正式队员。和我想的一样，制服很合身啊。"

戴着黑色羽毛帽子，披着黑色斗篷，嘴巴大得好似塞了什么东西似的皮特，一只脚怎么看都是假肢。而在皮特身边，身着粉色长裙、戴着金色光辉皇冠的是米妮。米奇和唐纳德毕恭毕敬地向皮特敬礼，而高飞则一脸没睡醒的样子。对，就在刚才米奇一行人被正式任命为近卫火枪队。米奇一行穿的是红色火枪队的制服，戴着茶色的羽毛帽。只有米奇一人因为耳朵太大，所以一只耳朵窜到帽子外面。

"接下来我要给诸位颁布任务，就是护卫公主米妮殿下。公主殿下似乎被某个组织盯上了，你们要好好保护公主陛下的安全。"

公主陛下的人身安全正受到威胁，这一消息令米奇一行骚然。这是火枪队的第一个任务，米奇感到心底的勇气不断上涌。可是站在米奇身旁的唐纳德却毫无自信的模样。

"哈，这么突然！我能够做好么？"

另一边，高飞则数着手指："根据我的计算呢……这个，应该是没问题的样子。"

瞅着高飞不紧不慢的样子，皮特邪邪地笑了。

"唐纳德很勇敢，高飞头脑聪明。我的身型虽然小，但是作为火枪手的那颗心不输给任何人！"三人并未注意到皮特诡异的表情，米奇抽出佩剑宣言道。

"大家为我！"这是火枪队的格言。高飞和唐纳德也抽出佩剑。

"我为大家！"三人的呐喊交织在一处。

第一个任务是护卫公主米妮乘坐的马车。

米妮文静地走进建筑物中。

"你们几个，十分钟后在大门口集合！"

下达完命令之后，皮特也紧随米妮进入了建筑物中。剩下的火枪手三人组抑制不住心中爆发的喜悦，相拥而笑："我们终于是正式的火枪队员了！"唐纳德感慨得真想大哭一场。

在这之前，火枪队三人组一直只在城里做一些不起眼的活。虽然总是小纰漏不断，但他们的工作终于得到了认可。

"这可是正儿八经的任务啊！"

"交给我了。"高飞用力拍胸以示决心，但大概是用力过猛，拍得差点把自己噎住。三人走下广场，昂首阔步向集合地点移动。但是迎接他们的，却是食梦者。

"怪物！"米奇勇敢地架起剑。但是唐纳德被忽然出现的食梦者吓得呆在当场，哪里敢动一下！

食梦者虎视眈眈地向三人靠近。

"我受不了了！"唐纳德大叫一声，连剑都没有拔出来，便仓惶逃窜。

"唐纳德不能逃跑啊！"米奇拼命想叫回他的同时，身旁的高飞闭上眼睛，像无头苍蝇般地胡乱挥舞着佩剑。

"好的，放马过来吧！"

"高飞，不是那个方向！"

紧闭双眼的高飞，向着没有食梦者的方向跑去，将米奇一人留在当场。

"好吧，让你们见识一下火枪手的厉害！"正要拿剑防御，一阵冲击波将米奇面前的食梦者都吹飞了。

挺身而出的正是索拉。

"国王陛下！你为什么在这里？"用键刃将食梦者一一消灭的索拉向米奇喊道。

"咦？你认识我？"被这突如其来的一切弄得不可思议的米奇询问道。

原来如此，眼前的米奇也与之前的杰米尼和多隆一样，并非自己认识的那一个了。这里并不是迪士尼城堡，那个世界应该没有被禁闭在睡眠之中。

那话说回来，在这里的这个米奇到底是？索拉陷入了沉思。

"怎么了？你没事吧？"

"不，那个……这里是哪里？"

米奇突然凑到索拉的身边："嗯？你这个钥匙……"

米奇紧紧地盯着键刃很在意的样子。

"你说这个啊，这是键……"

"嘘！"索拉正要解释，米奇在嘴前竖起手指打断了他，面带严肃。

"我知道。你是从别的世界过来的吧。"

米奇的提问让索拉吃惊之余点头承认，为什么他会知道？米奇警戒地向四周张望。

"我是米奇。实际上我也是出于某种原因，在这个世界里当上了一名火枪手。"

这话听上去的确像米奇说的，索拉被弄糊涂了。

从另一个世界过来的？也就是说这里是米奇与索拉相遇之前所在的世界，然后这个世界也被禁闭在了睡眠中吗？

"你还没搞清状况吗？"米奇微笑着问道。

就在此刻，新的食梦者大军冲了过来。从刚才的行动判断，这个世界中米奇的战斗力并不怎么强。索拉还是像以前解决掉了食梦者，这才松了口气。

"谢谢，多亏你的帮助。我这副模样真是对不起火枪手的名号。"

另一边，闭着眼睛的高飞又神游了回来："敌人在哪里？"

"高飞！"不仅米奇、连高飞居然也在这个世界里，实在令索拉喜出望外，如此说来，莫非唐纳德也在附近？

"已经不要紧了，高飞。"似乎听到米奇关切的安慰声，高飞总算睁开眼睛。他滴溜溜地四下张望，似乎余悸未消："敌人已经被干掉了吗？"

不远处，唐纳德绕着周围巡视了一圈后，也一摇一摆地走了过来："你不要紧啦？"

"唐纳德也在！"就算是在梦中，索拉也终于和昔日的同伴们相遇了！面对欢喜到顶点的索拉，唐纳德却莫名其妙地偏着头问："你是谁？"一旁的高飞也交叉着双手，摆出跟唐纳德一样的难解表情："我们之前见过面吗？"

果然，这个世界里的他们完全不认识索拉。尽管早有心理准备，但由唐纳德和高飞口中亲自证实后，索拉还是稍微有些失落。然而就在此时，米奇开朗的声音传入耳鼓："他的名字叫索拉，不管我们是什么时候认识的，现在大家已经是朋友了。"这句话实在让索拉非常高兴。是的，我们已经是伙伴，以后一直都是。

"我是唐纳德。"

"我是高飞。"

两人各自报出姓名，索拉更加开心了——虽然这两个名字他很早就了然于胸。他笑着点头："嗯，我们是朋友了。"

"我们的任务是保护公主，走吧，唐纳德，高飞。"米奇说着就迈开步子。

"等等，我也助你们一臂之力吧！"索拉看着眼前这三个可爱的动物角色——原来世界里的唐纳德并不像现在这样遇到敌人就跑，高飞也不会闭上眼睛瞎打一气，况且米奇也没有携带键刃。索拉认为自己一定能帮助到他们。

然而米奇说道："索拉不是火枪手，不能让你继续以身涉险了。"

"既然我们是朋友，就更不能眼睁睁地放任你们去犯险。"索拉坚持道。

"嗯……我知道了！谢谢你！"米奇稍

微思考了一下，又露出笑容，“那我们就来‘那个’吧？”

“‘那个’是什么……”索拉不明所以，于是高飞俯耳悄悄告知了他内容。

见索拉明白地点头，米奇满意地将剑举向天空，高声宣言道：“大家为我！”紧接着唐纳德和高飞同样举起剑，随后索拉也配合着他们高举键刃。

“我为大家！”四人的声音交汇在一起，格外洪亮。索拉尤其高兴的是，“大家为我，我为大家”这句话正是一路上众人行动的最好诠释。

“走吧！”四人向着门前出发了。

米妮坐进了马车。

“所谓的公主殿下就是米妮吗？”索拉低喃着。米奇、米妮，还有唐纳德和高飞……这个世界里或许还有更多的迪士尼角色。

“出发啦！”高飞持缰策马，索拉、米奇和唐纳德都从马车的后方钻入车中，马车就在坑坑洼洼的地面上奔驰开了。天气晴朗，微风拂面，吹走阴郁心情的同时也不会带来一点凛冽的痛感，实在是心旷神怡。

“马车是要去哪里？”

唐纳德以一贯的“嘎嘎”嗓音答道：“公主说要去歌剧院！”

“这是我们的第一份工作，必须不出任何差错地完成啊！”米奇话音未落，原先就有些颠簸但还算正常前进的马车突然异样地摇晃起来，地面也发出奇怪的“隆隆”响声。

“出什么事了？”索拉刚一回头，便看见巨大的恐龙型食梦者——暴君龙正朝着马车突进过来。

索拉和米奇拔剑在手，高飞一拉缰绳，刺激得马儿更快地奔跑。马车的行驶速度虽然提升上去，但与暴君龙的距离并没有缩短。暴君龙的脚力实在太快，不过短短数秒就结实地撞上马车。剧烈摇晃把米奇、唐纳德和高飞从车上甩落，索拉死死抓紧马车，在激烈的摇晃下登上车顶，向着暴君龙挥出键刃。虽然很担心落车的三人，但当务之急是先顾好马车和米妮的安否。

暴君龙咆哮着喷吐出火焰，索拉敏捷地用键刃一拨，火焰反向命中了暴君龙的身体，并造成了一定伤害。索拉盼望着暴君龙能继续喷火，让他好施展这种“打网球”式的战术，不过暴君龙看来并不是那么愚笨的生物，它当即改变战术，一口气拉近自己与马车的距离，一口咬在马车的车身上。

“哇！”索拉再一次几乎从激晃的马车上被甩落，他拼死抓紧，稳住身体姿势。米妮从马车的窗户中探身出来，担心地看着他。

“米妮，我没事！”索拉向米妮喊道，令她安心地点点头。

暴君龙再次喷火，索拉依旧将其弹回，然后以键刃对着它的鼻尖用力一击。吃痛的暴君龙被迫与马车拉开距离，刚想三度喷火，索拉已经抢先放出冰魔法。

“Blizzaga！”生成的冰块不仅抵消了火焰，还继续直接命中暴君龙的头部，暴君龙缓缓倒下并消失了身形。尚未来得及把悬着的心放下，索拉又看到了披着茶色披风的可疑三人组，顿时震惊地无法动弹——出现在面前的是拔剑而立的比格犬男孩三人组。

“公主的护卫到此为止了。”

“你也和火枪手们好好亲近亲近吧。”

“拜拜！”

三人各自说完，其中一个向索拉扔出手中宝剑。为了躲避剑刃的索拉失去了平衡，从马车上坠落，载着比格犬男孩三人组和米妮公主的马车，就这样绝尘而去。

怎么办……

索拉思考着，陡然看见远处几个身影迈着无精打采的步伐走近自己，是米奇他们。

“国王陛下！啊，不对，米奇！”

“索拉！”

“对不起，米奇王妃……不对，是公主，她被人带走了。”索拉抢步走到米奇的面前，惭愧地低下头。

“这不能怪索拉。”米奇急忙安慰道。高飞也紧跟着说：“只要我们在一起，就一定能救出公主。”只有唐纳德地低着头，吐露出自己的不安心绪：“真的吗……”

“只要我们同心协力，一定没有问题！”米奇铿锵有力的鼓励，终于让唐纳德也恢复了精神。四人顺着马车留下的车辙准备追出——不过遥望着似乎要延伸到地平线的车辙，大家都明白追迹的路途将相当漫长。

一阵冲刺式的奔跑后，高飞的步履因体力下降开始放缓，唐纳德也露出疲态，展现出索拉熟悉的摇摇摆摆的鸭式步伐。索拉只得无奈地放缓脚步，配合着他们的速度行走着。这个世界里的高飞和唐纳德果然还是跟他以前熟知的旧友不太相同，既不擅长战斗，也没有体能上的特长。

“唉，我们还是当不了真正的火枪队啊……”见唐纳德又陷入了灰色情绪模式，米奇给他鼓劲道：“别这么想，成为火枪手不是我们一直努力的目标吗？”

“没错，我们好不容易组成了火枪队，怎么能半途而废？”

“我们不会认输的！”

士气振奋的高飞重新开始奔跑，唐纳德奋力跟上他的步伐。索拉和米奇会心地对视一眼，跟上二人。

“看！马车！”队伍最前面的高飞扭头向后方的索拉等人说道。四人靠近停在路边的马车查看，却不见了米妮的踪迹。

“公主不在里面。”高飞担心地说。

“公主在前方等着我们火枪队去营救。”米奇真不愧是队伍的气氛舵手。

“嗯……我们是火枪队！”唐纳德自我暗示地鼓励着自己，一行追随着米奇，继续寻找米妮公主。

4人渡过桥，向着大河中的天然河心洲上矗立的塔进发。只见塔旁立着一棵大树，不出意外，米妮公主一定就被关在塔里。高飞一把推开大门，塔内一片静悄悄，感觉不到任何人的气息。“也许在上面吧？”唐纳德说着，便登上沿塔壁设置的螺旋阶梯，小心翼翼地向上攀爬，其余3人跟随着他。此时一种奇怪的声响接近，索拉等人向着螺旋阶梯上声音传来的方向看去——然后，他们看到一只大木桶在重力的作用下顺着阶梯从上方滚下来。

“危险！”索拉抢步赶到众人的前方，以键刃猛击木桶，可桶实在太大，只是稍微改变了一下路线，依然沿着阶梯滚落。

“呱呱呱！”唐纳德慌不择路地想逃开，还是无济于事地让木桶从自己身上碾了过去。

“嘎……”

“不要紧吧，唐纳德？”

“还有口气……”唐纳德揉着自己的屁股蹒跚地站起，并无大碍。虽遭遇这一险，但既然有机关拦路，则证明了米妮公主肯定在塔上，高飞一个箭步冲在前面，继续攀登阶梯，上方又有木桶滚落，被他华丽的跳跃回避过去。

“我也能躲开！”唐纳德跟随着高飞，不甚敏捷地躲避着。四人就这样在木桶的洗礼下，有惊无险地到达塔顶。等待他们的，是比格犬男孩三人组和被关在笼子里的米妮公主。

“嘿嘿……”

“来一决胜负。”

“天真天真。”

比格犬男孩的三人以一贯的顺序发言嘲笑着。

“干掉你们！”索拉抄起键刃摆出攻击的姿势，被米奇劝阻。索拉讶异地回望米奇，只见米奇正仰头看着高飞：“高飞你有没有什么好办法。”

被询问计策的高飞沉吟片刻，似乎想到了什么主意：“我有个不错的办法，要试试吗？”

“当然了！”

得到肯定答复的高飞迅雷不及掩耳地抓起米奇，从塔的窗口跳了出去，两人先撞上塔旁的大树，借助树身的反作用力再从窗口穿回塔内，结结实实地撞到比格犬男孩，三人各自发出一声闷哼。这还没完，冲撞的余势未消，三人组被撞得直接从反面的窗户飞出，消失在环绕着塔身的河里。

“还行吧？”高飞笑着问道。

米奇开心地蹦起老高：“成功了！我们成功了！三个火枪手立功啦！”

不知何时藏在木桶后方的唐纳德悄然探出头：“赢了？”这畏畏缩缩的表情让索拉和米奇都笑出声来。短暂的胜利喜悦之后，米奇恭恭敬敬地打开囚禁米妮公主的鸟笼。

“索拉，谢谢你！多亏你才顺利救出公主。”

“是吗……那真是太好了。”听到索拉的回答，米妮浮现出微笑，她痴痴地看着米奇说道：“嗯，多亏了他。”

米奇被看得颇不好意思，举起宝剑高呼宣言以掩盖心绪：“大家为我！”索拉、唐纳德和高飞也都举起剑回应：“我为大家！”剑与键刃像战友的臂膀友好、但又坚实地碰撞在一起，火枪队的宣言高声回荡。

“哎？”索拉将举着键刃的手放下，露出难以理解的表情，米奇有些不明所以地问道：“怎么了？”

索拉以为在这个世界的冒险会就此完结了，但锁孔并没有出现的迹象，也就是说，索拉还没

有办法从这个世界的睡梦中苏醒过来。不过这并不好向米奇解释，他只有向担心自己的米奇点点头：“不，没什么。”

“那么回城吧。”米奇护送着米妮公主，众人一齐从塔顶下到地面。

是夜。奉命巡逻训练所的索拉和高飞一同在广场上走着，晚餐吃得很饱，大概连脑部的血液都流到了胃袋，索拉只觉得全身懒洋洋地，他伸了一个懒腰叹道：“吃得好饱。”而后又打了个哈欠。

难得这次大家立了大功，高飞原以为回到城里能得到更为隆重的招待。可是公主回城以后就再也没露面，两人的晚餐没有山珍海味，只是菜汤和面包而已。即便如此，还是吃得满腹鼓胀。

“啊，米奇，高飞不知道去什么地方了。”

“高飞？到底出什么事了……”米奇满脸的困惑与不解，正在此时唐纳德也仓惶地跑了过来：“不好了不好了！”唐纳德并未在米奇和索拉的身前停下，他顺着高飞前进的方向，直接从两人面前穿过，向广场的另一侧跑去。

“出什么事了，唐纳德！”被米奇一呼，唐纳德的脚步像踩了刹车似的停下，奔回到米奇面前手舞足蹈：“不好不好，出大事了！”他的肢体动作似乎在强调事情的紧急性已经不能仅用语言来表达。

“冷静冷静，说清来龙去脉。”

“原来一直想谋害公主的是队长！”

“怎么会，队长不是特意让我们当上火枪手了吗？”米奇当场否定了唐纳德。的确，任命他们成为火枪手的队长竟是让公主陷入危险的元凶，这怎么想都是很奇怪的一件事。

“那全是谎言！”

“谎言？可不管是真是假，火枪手是不能临危逃窜的。”

“那就不要当什么火枪手了！”唐纳德怨气冲天地背过身子，将米奇晾在当场。

“唐纳德，等等！”相比队长，米奇当然更相信唐纳德，既然队长是危险的根源，他当然也不会让唐纳德只身赴险，“我们一起阻止队长的阴谋吧！”

“没错，也算上我一个。”索拉表达了援助之意。

“拜托了，我们一起努力吧，我们不是朋友吗？”米奇的语气近乎哀求，但唐纳德还是坚决地摇头说：“不行，对不起。”言毕就独自向广场的外面跑去了。

“唐纳德！”米奇还抱着一线希望打算追上去，可前面的唐纳德没有一点回头的意思。米奇失落地停住脚步：“唐纳德……”布鲁托像是要安慰他一般，将身体贴近米奇。

“唐纳德一定会回来的。”之前无数风风雨雨，唐纳德最终都回到了大家的身边。索拉失去键刃的那个时候，唐纳德也回来了，所以这个世界里的唐纳德也一定会回来。

“谢谢你，索拉。”米奇依旧无精打采。

“没想到队长竟是个坏人，到底他是什么来头呢？”索拉自言自语之际，一个熟悉的笑声回响在两人的耳畔：“咿嘻嘻嘻嘻……哇哈哈哈哈……你问是什么来头？”索拉回过头。那个声音道：“就是这个来头！”广场上一处地势较高的地方，出现了一个熟悉的身影。

“皮特！”索拉提紧键刃。

“哦哟？有个不认识的家伙呢，小的们，把他们干掉！”随着皮特一声令下，他的周围出现众多食梦者，米奇持剑在怪物们的中间杀出一条血路，来到皮特面前：“皮特队长，我要以赐给火枪手的力量将你逮捕！”

“哈哈哈！”皮特笑得前仰后合，“那你就试试我这拳头的力量吧！”

拳头向米奇大力砸下，正与食梦者酣斗的索拉见米奇情况危急，挥舞着键刃想从重重包围中杀到米奇身边增援，然而分心却使索拉的行动出现破绽，被扑过来的食梦者一击命中。

“米奇……”索拉昏死过去。

“索拉！”

“索拉！”

睁开眼睛，唐纳德和高飞正以担心的目光打量着自己。

“唐纳德，高飞……”索拉下意识地呼唤他们的名字，又猛地想起昏倒前的情景，一个翻身站了起来。天空中一轮红日高悬，看来夜里的那场恶战已经过去很久。米奇，对了，米奇呢？

“米奇怎么样了？”经索拉一问，唐纳德和高飞均面露难色，高飞语调阴郁地说：“米奇被带到圣米歇尔山了，那里有个只要一涨潮就会被海水淹没的地下监狱。”

“米奇一定就在那里……”唐纳德眼睛直直地看着地面。

“那可不妙啊，我们赶快就把他救出来！”索拉简直连一秒都不想等待，急匆匆地想救回米奇，可唐纳德和高飞看上去却没什么干劲：“嗯，可是……”

索拉向他俩投以针刺般的目光：“唐纳德、高飞，你们怎么了？你们不是因为担心米奇才返回的吗？而且我们一直都是最好的朋友不是吗？”没错，一直都是朋友。哪怕是在其他世界，我们也一直一直都是朋友，这点永不改变。

“嗯。”唐纳德点点头。

“我们一直都是朋友！”高飞也振作起精神，索拉的心意终于传达到他们，引起友情的共鸣。就算在不同的世界里，不同的时空下，每个人的内心深处都潜藏着某种宝贵的东西。

“我们走吧！”索拉一声呼令，三人振奋起士气，向圣米歇尔山奔走。可是下一秒钟，索拉又煞住脚步：“不过圣米歇尔山怎么走啊？”

后面的唐纳德和高飞来不及止住脚步，接个撞上索拉的后背，齐声发出悲鸣：“嘎！”“哎哟！”

“你别突然停下来啊！”唐纳德揉着自己的扁平大嘴抱怨道。

“圣米歇尔山是个监狱，要从海岸边驾小船过去。退潮的时候倒是能徒步走过，可一旦潮水涨起……”高飞说到这里，身体不禁微微颤抖，“米奇就关在那个地牢里……总之我们先向海的方向走就对了。”

“事不宜迟！”唐纳德聒噪完，三人又开始急速赶路。

来到海边，天色和水色均阴沉得看不通透了，索拉一行乘上小船向圣米歇尔山航行而去，负责划船的是高飞。阴云密布的天空，隐隐响起雷鸣，害怕打雷的唐纳德抖得如同筛糠：“太可怕了！”

索拉鼓励他道：“我们三个人在一起，没什么可怕的。”

“快到目的地了。”高飞说完这句话没过多久，小船真的顺利在圣米歇尔山靠岸。“监狱”这个字眼容易让人把它想象成狭小的地方，但是这个小岛却宛如小有规模的城镇，面积相当可观。

“走吧！”索拉跳出小船，踩到小岛的地面上，唐纳德和高飞也依次下船。混乱、无序同样是监狱给人的直观想象，这两点倒是应验了，但引起混乱和无序的倒不是被关押的犯人，而是岛上四处栖息的食梦者。唐纳德仓惶地四处逃窜，唯恐跟任何一个食梦者靠得太近，毕竟这个世界里的他不具备魔法能力。高飞闭上眼睛一通乱砍，倒不能说他的乱刀没起一点作用，只是索拉在战斗时要一边注意食梦者的攻击，一边还得小心自己被高飞误伤。

以这种方式战斗下去几乎没完没了，索拉召唤出圣灵“奇迹猫”一同战斗，并向高飞和唐纳德呼喊道：“高飞，你可以不用挥剑了，睁开眼睛吧。”“唐纳德，振作起来，我们一口气突破重围！”说完他拉住唐纳德的手，高飞紧随其后，队列最后面的是压阵的奇迹猫。奇迹猫保护着索拉一行奔跑着，一路清扫着碍事的食梦者，穿过一条小路，眼前显出一条通向地下的阶梯，索拉准备沿着阶梯往下走——可是，湿滑的阶梯让索拉站立不稳地滑倒。

“哇！”

“嘎！”

“哎哟！”

索拉脸部朝下地摔在低处的地面上，唐纳德和高飞也多米诺似的摔将下来，正好拿索拉当了垫背。三人齐声呼痛，从上到下依次是高飞、唐纳德和索拉垒成的人塔，这还不算完，肥嘟嘟的奇迹猫也紧跟着摔下来了，结结实实地砸在高飞的身上，同时给了下面三人致命一击。最惨的索拉发出闷哼，身体的痛楚虽在，不过眼前发生的光景似乎曾经见过，心里升起的怀念感，倒让索拉又觉得颇为欣慰。

奇迹猫从三人头顶挪开后，首先站起身的高飞揉着腰说：“吓我一跳。”

“你们真是重得跟猪一样！”唐纳德抱怨着站起，索拉被高飞搭了一把手，借力也稳稳地站好。环视四周，潺潺的水声引起他们的注意，时间已到傍晚，这正是涨潮时海水灌进地牢的声音！

“快走！”直到刚才还一副筋疲力尽姿态的唐纳德突然恢复了精神，抢先飞奔，可大群的食梦者又拦住他们。索拉挥舞键刃不断击退着怪物，让唐纳德和高飞躲在自己身后。照眼前的情景推测，地牢里也应该食梦者遍布。战斗的同时，他必须注意脚下湿滑的地面，奇迹猫又成为最好的帮手。尽管真正具备战斗实力的只有自己，但索拉并没有嫌高飞和唐纳德碍手碍脚，因为他们是自己的朋友，而且一直帮助着自己。

打倒所有的食梦者，索拉、唐纳德和高飞来到地牢深处，“米奇！”众人呼唤着米奇的名字。地牢的更深处，出现了一条继续通向地下的入口，水便从这个入口不断地涌入，满屋子几乎都要被海水淹没。索拉长长地吸了口气，便不假思索地跳进水里。他对自己的水性非常自信，在水中把米奇从捆绑的锁链里救出，将其托出水面，让唐纳德和高飞将米奇拉到安全的位置。

“没事吧……”唐纳德担心地看着米奇的脸。

“不会有事的。”高飞虽然这样说，其实也相当地担心米奇。

“米奇！”见米奇并未恢复知觉，唐纳德奋力摇着他的身体。米奇将呛住的水吐出，正好命中了唐纳德，吓得唐纳德“嘎”地大叫一声，不过正因为吐出了这口水，米奇得以恢复了意识。

“唐纳德，高飞，还有索拉……谢谢你们。”全身湿透的米奇坐起身体，开心地见到自己信赖的伙伴们。

“走吧，去救出公主！”唐纳德准备拿下下一个目标而信心满满地想出发时，却见米奇略微沮丧地低着头。

“可是，我们并不是真正的火枪手。”米奇说。

索拉鼓励道：“真正的火枪手需要的是精神。”

“跟穿什么衣服无关。”唐纳德自豪地挺起鸭胸脯。

“保留一颗火枪手的心才是最重要的。”高飞也补充道。

“你们说得对……”受到同伴们鼓励的米奇终于露出笑容，“你们说得对，重要的是火枪手的心和齐心协力的同伴！”这句话让索拉也开心地笑了，“心”与“同伴”，联系在一起的心会给予彼此勇气。

“皮特曾说他去歌剧院了，公主一定就在那里。伙计们，咱们去把公主给救回来！”

四人的下一站目标，就是歌剧院了。

歌剧院是一个能容纳大量观众的宽阔设施，就算在黑夜里也是一片灯火通明，似乎即将举行一场盛大的聚会。索拉等人赶到以后最先发现的，是之前掠走公主的比格犬男孩三人组，他们正在搬运着某个巨大的箱子。与此同时，比格犬男孩也注意到了他们，慌慌张张地把箱子搬进剧场。这时箱子里传来一声呼救声，让米奇确信里面装着的就是米妮公主！

“现在正是展示我们三个火枪手力量的时候。”米奇、唐纳德和高飞相继拔出佩剑，与索拉一起冲进剧场。穿过大堂进入会场，皮特已经等待着他们了。米妮公主就站在皮特的身边，不知为何并没有被捆绑住手脚。

“你们真的来救我了！”米妮飞奔向米奇，不知何时她被从箱子里放了出来。米奇稍微安了心，但随即又意识到面前还站着一个必须要打倒的敌人。舞台上的皮特看着他们重逢的场面，放声大笑。

米奇剑指皮特：“你的把戏到此为止了，皮特！”

唐纳德和高飞在一旁帮腔：“绝不会放过你！”“我们合三人之力打倒你！”

米妮被解救，同时还要面对四个敌人的皮特，却依然是一副悠然的神态。皮特抬头向舞台上方看去，那里悬吊着的一个大箱子，正朝着米奇等人的头顶砸下来。

“危险！”索拉下意识地准备保护同伴，但就在此时，木箱伴随着光芒消失了。

“哎？”这光芒，与他在轮回镇看到的传送门完全一样。这么说……

“利库，是利库来帮我们了！”

相通的世界的另一端，还有利库与索拉同在。这一瞬间索拉确信，米妮也一定是为利库所救。

“竟有这等事！”皮特懊恼地捶胸顿足，索拉手持键刃摆出攻击态势，现在的他充满着自信：“大家快护送公主回去，这里交给我！”

“不，我们也要战斗！”索拉的勇气分享给了每名同伴，不但米奇举剑迎战，连唐纳德和高飞也没有丝毫惧色。

“公主殿下，请您先离开这里！”

“明白了！”米妮挽起裙裾，急急忙忙地向舞台外跑去。

“你们这些混账！还差一步，令我功败垂成！出来吧！”皮特一招手，比格犬男孩三人组再次现身，索拉觉得自己一定要用键刃让这好了伤疤忘了疼的三个家伙记住自己。

“来战个痛快！”高飞闭上眼，又准备向比格犬男孩冲过去砍杀一气，被索拉拦下。索拉把米奇、唐纳德和高飞拉到近处，向他们简单地面授作战机宜，米奇听完后笑着点头：“原来如此，这就是‘大家为我’！对吧！”索拉也微笑道：“正是这样。”

舞台上的皮特大叫道：“你们不管用什么计策都会输！”

索拉冲向比格犬男孩的其中一人：“先从你开始！”唐纳德、米奇、高飞和索拉4个立即将他包围，趁他一愣神，高飞用力撞其后背，见对方身体失去平衡，唐纳德一脚飞踹。这个可怜的家伙被踢得身体离地之际，索拉和米奇迅速地各自抓住其两手和两脚，像荡秋千似的一晃，便朝皮特扔了过去。

皮特和那个比格犬男孩撞在一块，均发出长长的惨叫，被压在下方的皮特愤怒地举起拳头：“你们这些草芥！”

“这就是集中优势逐个击破！”索拉向皮特做了个鬼脸。

“还剩两个！”唐纳德从比格犬男孩剩下的两人中选择了目标，向其冲撞过去，对方也不示弱地还击，两人陷入角力的对峙状态，索拉抄到敌人身后，与唐纳德完成了漂亮的夹击。被攻击的敌人也动弹不得的时候，高飞和米奇分别抓起他的双手双脚，照葫芦画瓢地又“赏”给皮特，皮特被两个人一砸，腿已经抖抖索索地站立不稳了。

“最后是你了！”比格犬男孩的最后一个人还没弄清楚状况，就被四人包围住，他被一直逼到舞台的角落，挣扎地挥动手里的佩剑。索拉稳稳地用键刃抵住对方的攻击，高飞趁此机会从背后抱住了他。比格犬男孩还想再挥剑，其攻势被唐纳德的“腋下挠痒神技”轻松破解。

“啊哈啊哈，啊哈哈哈！”他笑得拿不稳手里的佩剑，米奇和索拉抓住其左右脚，高飞抓住双手，“一、二、三！”第三个人体也像炮弹一样砸向皮特。惨叫声后，再次被自己的部下砸个结实的皮特直接晕了过去。

“成功了！”索拉和米奇击掌庆祝胜利，这时，不远处传来一阵鼓掌声——“你们出色地完成了任务。”正是米妮公主赞赏地拍着手。

“公主殿下！”米奇跑到米妮的身前跪倒在地，索拉等人也跟着一同跪下。

米妮用动听而又透出皇家威严的声音缓缓说道：“为嘉奖你们这次的出色表现，我现正式任命你们成为近卫火枪手。谢谢你们。”

“太好了！”

“好棒好棒！”

“哟呵，这真让人高兴啊。”

四人相视而笑，交换着喜悦之情。米奇站起身，把剑举过头顶：“来吧！”

索拉等人点点头，三把剑和键刃交叠在一起：“大家为我，我为大家！”四人的声音回响在剧场的会场中。

当晚，米妮公主大摆庆功宴，招待众人美餐一顿。酒足饭饱后，索拉沉入甜美的梦乡。翌日，索拉在火枪队的训练所向这个世界的米奇等人告别，唐纳德不舍地问：“你要走了吗？”

“嗯，得走了。”

高飞失落地道：“好不容易聚在一起……”

“还会见面的，绝对！”索拉向唐纳德和高飞笑道，只有他知道这并不是一句客套话。

米奇道：“说得对，就算分开了，我们是朋友的事实也不会改变。”

“没错。”索拉点点头。无论相距多远，心都联系在一起。不只是和米奇他们，利库也是，以及之前到达过的所有世界的伙伴们都是。

空中浮现出索拉熟悉的锁孔，索拉举起键刃："大家为我，我为大家！"这是向身在世界另一侧的利库发出的宣誓。在那一侧，利库也一定正挥动着键刃，和米奇他们并肩作战吧。

索拉的键刃向锁孔放出一道光芒，大门打开了。利库，我们就从这次的测验中毕业，一起成为键刃大师吧！

第7章 魔术交响

降临到的这个世界，回荡着悠扬的音乐。索拉站在波涛汹涌的海边悬崖上，仰望着奏乐人——米奇。这儿的米奇身穿魔法师长袍，头戴三角帽——这顶帽子，兴许就是魔法大师伊恩·希德经常佩戴着的那顶。

米奇高举双手，波浪伴随着音乐的激昂而高高扬起，星星舞动，电闪雷鸣，简直就像一位操纵声音的指挥者。索拉被这壮美的景象迷住，赞叹声不禁脱口而出，米奇高高地一扬手，划过一道优美且有力的弧线，头上的云朵突然像是被什么东西给切断了。从里面出现的是索拉曾经在轮回镇放走的巨大食梦者咒法鹈鹕。索拉虽然及时地准备战斗，可咒法鹈鹕的攻势实在太快，被打飞后的索拉失去了意识。

不知过了多久，索拉摸着疼痛的脑袋醒转，呈现在眼前的地方他并不陌生，这跟不可思议之塔中的伊恩·希德的房间极为相似。开着的门还有6扇，应该不会这么早地返回，况且两个地方尽管很相似，但索拉还是感觉到气氛上的差别。索拉环视四周，发现原本应该是伊恩·希德端坐的椅子上，坐着的人居然是国王陛下——即米奇。只不过，米奇的装束和之前在悬崖上看到的一样，他挥动着手臂。周围漂浮着诡异的气氛，米奇的表情仿佛很痛苦。

紧接着，房间归于寂静。

米奇的背后有两个乐谱架，放置在上面的乐谱也像米奇周围的空气一样，散发着诡谲的气息，也许它们就是让米奇陷入苦境的元凶。既然如此……索拉挥动键刃想攻击乐谱，却连人带刃被弹了回来，重重地摔在地上。米奇似乎可以直接把话语传入他的脑海里，索拉只听得头脑里响起米奇的声音："你也有键刃？你是谁的弟子？我是魔法师的弟子米奇。"

魔法师的弟子……这么说，这是米奇还在修行时的世界？索拉知道自己也许正沉睡在过去的世界中。

"怎么不回答？"见索拉沉思着尚未回答，米奇继续追问道。

"啊……我叫索拉，我的师父是……嗯……"索拉沉吟着，要不要把伊恩·希德的名字说出来呢？还是暂时隐瞒一下？索拉拿不定主意，不过在回答米奇的问题前，他更有想要询问的东西。

"国王陛下……不对，米奇，我可以帮助你吗？"索拉看着卧在椅子上的米奇问。

"不行。乐谱的里面凭依了魔物，魔物散发出的黑暗力量阻止外界的其他人进入乐谱。要想驱逐黑暗，必须借助音之力。"

凭依在乐谱里的魔物，一定是咒法鹈鹕。

"那要怎样才能获得音之力呢？"索拉靠近米奇问道。只要能获得那个力量，就一定能赶走困住米奇的噩梦。

"啊！你是想去寻找这力量吗？"

"交给我吧！"索拉笑着。这是当然的。

"谢谢。"

索拉并没有多少机会帮助米奇，即便是在三个火枪手的世界，索拉也只是略尽绵力，自己终究还是受米奇的恩惠更多。

"告诉我关于声音力量的更多情报吧。"

"嗯。"伴随米奇的这声回答，另一个乐谱台出现了。米奇说道："从这个乐谱里应该可以获得驱散黑暗力量的声音之力，可是你要多加小心，这里面也被魔物凭依了，虽然没有之前的那个强大。"

"明白了。"索拉点头，用键刃指向乐谱。优美的旋律奏起，索拉被吸进了乐谱的世界里。

索拉到达的地方，是云上的世界。历经冒险的他算得上见多识广，不过来到云彩之上还是第一次。新鲜的环境令他不假思索地奔跑，脚下的地面软绵绵的，触感很奇妙。刚以为只有自己一人能够进来，回头一看，奇迹猫如同往常一样跟在自己身后。这个世界洋溢着音乐，当然也不缺食梦者的身影。

"哎？"索拉键刃砍到食梦者的身体上，手腕传来熟悉的冲击感，令他惊异的是，键刃敲击下的打击音竟然变成了宛如乐器演奏出的动听音色。再来一次，这次发出的打击声又像是发自另一种乐器。于是索拉就配合着世界里飘荡的音乐，节奏性地挥动键刃，有条不紊地清理着食梦者，颇有指挥家的感觉，也许之前在悬崖上操纵着音乐的米奇也是相同的心情吧。

索拉又一次轻轻挥动键刃，惯例响起乐器奏鸣声，一座彩虹桥出现了。渡过彩虹桥便是暴风雨之森，乌云密布的天空隆隆作响，每次一个响雷炸开，就有雷电落向地面，就连这落雷也与音乐节奏相符。横穿林间的风声也宛如某种特殊的乐器，风力之强令索拉一时无法前进。

既然之前配合音乐节奏地挥动键刃能架出彩虹桥，那么眼前的困境也一定能用相同的方法解决。索拉打定主意，按着节拍打倒食梦者们，雷鸣犹如行军鼓，为索拉每次的行动提供行动参照。黑色的积雨云瞬间消散，现出隐藏其后的蓝色天空，强风亦停止了肆虐，道路得以通行。索拉继续前进，紧接着展现在眼前的是一派美丽的田园风景。他一眼就看见了乐谱，三步并作两步地靠近，就是它，这一定就是音之力。

"你真是睡得够沉啊。"面向乐谱举起键刃的索拉的背后，突然响起一个声音。索拉转头一看，站立着的是那个银发青年。索拉正要摆出攻击姿势，青年伸了伸手，言下之意是让他收起武器。

"这是何等美丽的世界，宛如梦境一般啊。"青年一说话，身体周围飘舞着美丽的花瓣。

索拉心头的烦闷一举爆发，质问道："你为什么附骨之疽似的缠着我？"他想知道为什么自己到达的每一个地方都能看到这银发青年，还有为什么他每次都留下一句不明所以的话就离开？他的目的又是什么？

"你还没注意到吗？"青年说，"莫非你还认为这只是测试？"青年接二连三地发问，世界中漂浮的音乐陡然提升了音量。有形的花瓣和无形的声音像以某种特殊的方式融合到一起，曼妙地流淌，动听地飞舞。

青年继续说："你如果认为我也只是梦的一部分，那你还真和传言里说的一样，是个乐观到愚蠢的家伙。"他抓住一枚花瓣，摊开手心，化作齑粉的花瓣随风消散。

"不过，快要结束了。"青年转身背向索拉，迈开了步子。

"你到底是什么人？"索拉向着青年的背影问。索拉知道与青年一同出现过的那个人——杰姆纳斯的来历，可是关于这个青年，索拉掌握的情报几乎等于零。索拉总觉得自己跟他有着某种交情，但仔细一想，又似乎完全形同陌路。

"我等你睡醒。"

"喂！"无视索拉的呼喊，青年与花瓣一同消失。

索拉完全不明白青年的话。这不是测试？他不是梦的一部分？那他是什么？完全不懂。等我睡醒……也许继续前进，一切就会真相大白吧。打开了这个世界的门后，所有的门便都被开启了，开启之后呢？等待索拉的会是什么？

索拉背后的乐谱开始放光，索拉转过身，乐谱就自动飞到索拉的胸中，消失了踪迹。这就是"音之力"——索拉闭上眼睛，世界中回响的音乐也戛然而止。

再次睁开眼睛，索拉已经回到米奇横卧的房间，方才获得的音之力奏响了低低的音乐。

"谢谢你，索拉。你真的获得了音之力，来吧，解放它的力量。"

索拉在放光的乐谱前站好，指挥家一般地挥动着手中的键刃，从乐谱中流淌出不可思议的奇妙音乐。音乐化作光芒，向米奇身后那散发着诡谲气氛的乐谱飞去，但光芒的力量似乎并不够强。

"音之力不够强大吗？"米奇问。

即使不够强大——索拉说道："不要紧，就算我的力量不够强，远处的朋友都会帮助我。"

像是回应索拉的话，发光乐谱的邻位，另一个新的乐谱伴随着光芒出现。这一定是那一侧的利库获得的音之力，两个乐谱同时流淌出的音乐萦绕满房间，这音乐让另一个被凭依的乐谱也恢复了常态。

"好厉害！声音与声音融合后化为音乐，力量得到增幅。"米奇高兴地说道。是的，就像声音和声音的交融能化为音乐，只要联合了利库和其他朋友的力量，索拉就有

信心面对任何困难。

"好啊，这样就能去打倒那个怪物了吧？"

米奇略作迟疑，似乎担心着什么："嗯……可是……"

"没事的，我们出发吧！"索拉面对乐谱举起键刃，光芒打开了乐谱世界，索拉发现自己站在了刚到达这个世界时的悬崖之上，咒法鹈鹕就矗立在他眼前。

"这次不会再让你逃掉！"索拉大跳而起，飞乘在雷云之上，释放魔法"零式重力"。球状的光芒包围住咒法鹈鹕的身体，令它动弹不得。索拉翻身跨坐上奇迹猫，高高跳起，趁着重力魔法尚未消除，一口气对咒法鹈鹕施以大幅攻击伤害。我并非孤独一人。我还有利库，还有奇迹猫，所以不管发生什么我都不会输，无论情况多危急，朋友们都会来帮助我。

向咒法鹈鹕发动了致命的一击后，索拉从云端返回悬崖。眼前的咒法鹈鹕随光消逝，暴雨、狂风、雷鸣的声音交奏在一起，听起来就像盛大的音乐会。声音和声音的重合生出音乐，力量和力量的融合也将诞生出更为伟大的力量——索拉坚信着。然后，他闭上眼睛，回到原来的世界。

米奇睁开眼睛，伸了个大懒腰，他从椅子跳上桌，抖抖手伸伸腿，像是在确认身体的状况。如果被伊恩·希德发现站在桌子上，一定会被责骂；而如果是平常的那个米奇，也绝对不会做这种事。想到这儿，索拉不禁"扑哧"笑了。修行时代的米奇国王，真出人意料地不太让人放心啊。说起来之前在迪士尼城堡地下通向的黑白世界，那儿的米奇也总是调皮捣蛋。

米奇慢慢地摘下头顶魔法大师常戴的帽子，放在桌上，然后从桌上跳下，对索拉说："谢谢你索拉，多亏有你帮忙。"

索拉友好地握住米奇伸出的手，米奇又急急忙忙地甩脱，忘了什么大事般地跳起来："糟了，打水的活刚做到一半，不赶快做完的话要挨训斥了！"米奇慌慌张张地就向门外跑去。"挨训斥"，既然米奇这么说，那应该是指伊恩·希德大师吧？没记错的话，伊恩·希德生起气来确实挺吓人的。

奔跑到一半的米奇又停下脚步，回头说道："回头见索拉！"

"嗯，一定会的。"

米奇满意地点点头，跑出房间。放置着魔法帽的桌子上方，锁孔正慢慢浮上。这就是最后的门了，应该也是最后一道测验。可是索拉并没有如释重负的感觉，他隐约感到前方还有什么东西在等待着他。银发青年的话浮上他的脑海——"我等你睡醒。"

将键刃插入锁孔，最后的门开启了，索拉稳稳地迈步进入，他到达的地方是……

第8章 不曾存在的世界

"这是机关的……"索拉看着眼前这似曾相识的建筑。漆黑的夜空中霓虹照耀，这是机关的大本营"不曾存在的世界"，但又有些许的不同。究竟不同在什么地方，索拉并不知道，只不过心里始终泛着强烈的不协调感。最关键的是，这个世界应该没有被锁在睡梦之中。

索拉扳着手指，将迄今打开的睡梦之门数过一遍。首先是命运岛，接着是轮回镇、钟楼镇、格子空间、恶作剧乐园、火枪手国度以及魔术交响，一共7个，索拉的测验应该就此结束，回到伊恩·希德的身边才对。难道说最后的测验便是在此地？

"你还浑浑噩噩地不自知吗？"

突然传来的声音让索拉紧握键刃："谁，出来！"这不是个陌生的声音——西格巴尔？他不是已经被消灭了吗？

"虽然走了点弯路，但总算要画上句号了。"

索拉闪躲开射击过来的红色锐光，这光来自高处，眼前建筑的上方，在哪儿站立的果然是西格巴尔。只见他从高处纵身跃下，稳稳地落地，歪着嘴角笑了。

"为什么连你也……"

西格巴尔打开双臂，开始说道："让我按照顺序来向你解释吧，索拉．罗克萨斯。

"首先，本该回到原初世界的你为什么会在这个世界出现？答案很简单，因为是我们把你招待过来的，利用你沉入睡眠的瞬间。"

索拉记起来了，沉睡的瞬间——即在命运岛上打倒乌苏拉，然后被扔进暴风雨之海的时候。

"从那时起，我们就有人与你同行，并把你一步步诱导至此。"

海中见到的那个身穿茶色长袍的人物的记忆，模糊地从索拉心中苏醒过来。总在下一个目的地等候他的银发青年，以及杰姆纳斯的事情，都慢慢地记起。

"一开始穿黑风衣的家伙……还有杰姆纳斯，都是……"

"没错。"西格巴尔不怀好意地笑了笑，指着索拉说，"想要穿越时间去往睡眠瞬间的世界，前提条件是那个世界里必须存在着过去的自己。你在过去应该也见过那个长袍人物了，没错，从那时开始，你就注定要在今天来到此处。"他慢慢地靠近索拉。

"怎么会这样！"索拉向西格巴尔叫道。怎么会发生这种事情？在过去见过？在哪里？测验开始的很久前，最先展开旅途的命运岛上，的确遇到过一个茶色长袍的男子。那男子说过："这个世界'接通'了。你什么都了解不了，也什么情况都不明白。"

"没错，这过程实在是天衣无缝，也难怪你不相信。也正因如此，你们没能看穿。"

是的，索拉无论如何也不相信，从命运岛出发前，就注定有今天的境遇。

"然后你们的命运就陷入疯狂了。证据是就算回到现实，还是无法恢复当初的姿态。你已经不会再醒来了，现实也好梦境也好，跟你都没有关系了。"西格巴尔夸张地转了个身准备离去，索拉直直地看着他的背影说道："我明白那些都与我无关了。"手里显出键刃，索拉继续道："可是，我清楚地知道你们就是敌人。"

西格巴尔回望了索拉一眼，索拉憎恶的眼神委实让他心情愉快："噢，你瞪人的眼神还是这么犀利。不过我们这边要替换选手了，事情实在有些复杂。"说着西格巴尔隐去身姿，索拉以为他就此离去，没料到又在半空中现了形。西格巴尔向索拉射出枪矢，一共12根箭插入地面，全部化为穿着黑色风衣的人物。最后一根射在索拉正面的箭，变成了索拉在一路上多次遇到的那个银发青年。

"一起走吧"青年说着向索拉伸出手，这姿态与当初从命运岛出发的那天、利库向索拉伸手的动作何其相似。索拉感到视野一下子歪曲起来，发生了什么事？头好重，身体轻飘飘地，到底是怎么了……

"做个好梦。"西格巴尔的声音像哄孩子睡觉一样轻柔。索拉坠入了深度的睡眠之中。

波涛声传入耳中。阳光耀眼，刺得索拉不得不从睡梦中醒来。这儿是命运岛，故乡之岛。浪花一波一波地拍打到岸上，索拉看到眼前站着一个银发青年，但索拉隐隐觉察出他与之前的不太一样，包括服装。一名穿着茶色长袍的男子走近那个青年。

"没错……这里是一切的起点。"突然一个声音向索拉搭话。索拉向声音发出的方向看去，沙滩之上，索拉的身边同样坐着一个相同样貌的银发青年。

"这时尚未觉察到这就是我自己。谁会想到，为了让我开始这段旅途，竟要割舍自己的形态。"

"到底是怎么回事？"索拉问道。"这时"、"我自己"、"我"……这么说，远处站着的那个青年，和现在坐在自己身边的是同一个人么？然后那个走过去的茶色长袍男子也是他自己？这个人到底是怎么回事，完全无法理解。

"那是只剩下了心的杰阿诺特，也就是你们称之为安塞姆的人。"

索拉抬脸一看，茶色长袍的男子正站在自己眼前。大吃一惊的索拉尚未来得及平复心情，意识便又陷入了沉睡之中。

恢复意识后，命运岛已入夜。茶色长袍的男子进入秘密洞窟，然后那个在开始冒险前的自己——索拉一度追进去的地方。不明白发生了什么事情的索拉面露惊色，银发男子再次开始了他的解说："是的，这是刚才西格巴尔说的那个时候。"索拉回想西格巴尔所说，眼前的情景，是世界被黑暗吞噬前的我？

"跨越时间必须先舍弃肉体，安塞姆首先让我开始这段旅行，然后在这个时候来到这个地方，这一行动决定了今天为止发生的一切事。"

"到底是怎么回事？难道你从一开始就全部知道吗？"索拉再次追问。自己开始旅行、眼前的这个青年开始旅行，都是早就注定了的事。

"不，我也不是全部知道。"青年摇头道，"之后安塞姆强行入侵了利库的身体，就这样历经时间流逝。"

"既然如此，你所知道的也仅仅是到那儿为止吧？那为什么今天我会注定来到这个

地方呢？”

“那是因为——”

这时周围响起地动山摇般的巨大声响，声源就在洞窟内。索拉不假思索地看向洞窟，只见凯莉的身体像是受到巨大的冲击般地从洞窟的入口飞出，直直地飞到索拉的脚边。

“凯莉！”索拉想抱起凯莉地张开手，可是凯莉就这样从索拉的身畔穿过，然后索拉再度陷入深度的睡眠中。

这次是轮回镇，光临了无数次的初始之街。满天星斗之中，一颗星星消失，接着，好多自己从天空飘舞降落。不，落下的莫非就是现在的自己？索拉连这都无从知晓。这简直像在做梦。索拉慢慢地落到地面。

无数个自己在街道上奔走，这些索拉们都穿着刚开始旅行时的衣服，有的走路，有的奔跑，有的战斗……

“这是来过无数次的地方。最初的旅途，记忆中的旅途，数据中的旅途，以及梦中的旅途。既视感一般地循环重复。”银发青年又不知何时地站在了索拉身旁。

这时，国王陛下——米奇走下通往2番街的阶梯，向着3番街赶去。然后索拉看到唐纳德和高飞从自己身旁走过，他俩互相交谈后望向天空。接着，他们又向着2番街的方向走去，布鲁托也跟在身后。

“唐纳德！高飞！”索拉不假思索地追向他们，然后只有布鲁托从后巷跑过来，穿过索拉的身畔奔向3番街。

“布鲁托！”索拉想去追布鲁托，可惜怎么也追不上。

索拉……

然后索拉又像昏倒一般地沉入睡梦中。

再次醒来后……

“这里是？又回来了？”

没错，索拉又看到了“不曾存在的世界”，与西格巴尔相遇，陷入睡眠的场所。国王陛下、唐纳德和高飞都从索拉的面前奔跑而过，索拉赶忙伸手呼喊：“等等，国王陛下！唐纳德，高飞！”可是三人并没有理睬他地径自远去。索拉刚准备追上去，面前又出现一个金色头发、穿着白色连衣裙的女孩子。

“你是……娜米妮！”索拉一把抓住小女孩的手，“我有话要告诉你，等一切都结束后就告诉你。”

娜米妮回过头的瞬间，突然变成了另一个人——那是与娜米妮极为相似……不，是与凯莉极为相似的黑发女孩。女孩身穿机关的黑色风衣。

“你是……谁？”索拉询问的瞬间，胸中突然袭来一阵悲苦，他感到脸上有泪水滑过。

“哎？为什么……”索拉触摸着自己脸上的泪，我为什么会哭？以前也发生过这样的情况。以前……那是在暮光镇启程之时。与海涅等人告别后，索拉在乘坐的电车上目睹夕阳，陷入强烈的悲伤中。此时眼泪的缘由，与那时也一样吗？

黑发女孩将风衣的帽子戴好，向着索拉挥挥手，开始奔跑。

“等等……”索拉喊道，可是女孩并未理会，就这样从索拉的视野中消失。索拉没有能够追上去。头好重，整个人都摇摇晃晃，可是必须得追上那个女孩。索拉强撑着身体奔跑起来。

街道上总觉得充满了令人不悦的空气，好在奇迹猫紧紧跟随着自己，让索拉略感欣慰。奇迹猫刚才就在身边了吗？索拉回忆不起来。索拉也不知道自己正在什么地方奔跑，建筑的上方？下方？甚至是墙壁上？

世界正在扭曲变形，身体灌了铅似的重，头脑昏昏沉沉。身旁的奇迹猫“喵”地叫了一声，蹭着索拉的腿，尽管如此，连奇迹猫的外形也在渐渐扭曲变化。这是梦还是现实，索拉也完全不明白了。

索拉踏出脚步，这是哪里？面前站立着一个身穿黑色风衣的背影，是那个女孩。索拉向她搭话道：“等等我啊。你到底是……”黑色风衣的女孩转过身，摘下帽子，显现出的面容是——罗克萨斯。

“罗克萨斯……”

金色头发的男孩，我的无形。罗克萨斯恬静地微笑注视着索拉。

“你也在，说明眼前的也是梦……吗？”

罗克萨斯摇摇头，但一言不发。

“回答我啊，随便什么都行。”

罗克萨斯嘴角的微笑消失了：“原本我应该是可以代替你的。”

“？”索拉听不明白。

“可是非你不可。”

“什么意思？”

罗克萨斯不行，非我不可，这意思究竟是……

“你的心与众多其他的心灵连接在一起，你是我，也拥有我的记忆和感情。”

索拉摇摇头：“不对……罗克萨斯就是罗克萨斯，和我不一样。我一直想对你说，罗克萨斯便应该作为罗克萨斯而活。”是的，索拉一直在思考，为什么罗克萨斯并不是我，却必须存在于我的身体里？

罗克萨斯轻轻一笑：“索拉，我不是说了吗？非你不可。”他抓住索拉的双手并握紧，下一个瞬间，无数的感情从罗克萨斯的身体中传来。这是……悲伤？索拉胸口发闷，我应该怎么做……

罗克萨斯消失了，仅仅留下了悲伤，便绝尘而去。这也是那些家伙们设计好的吗？到底想给我展示什么？

“到底想让我看到什么！”索拉叫道，叫声消失在空无一人的天际。

索拉，不能去追逐梦境。

一直追逐着梦境，就会到达永远无法苏醒的深渊。

万籁俱寂，没有一个人。索拉目不转睛地看着前方的道路，前面等待他的是什么？可是已无退路，只有前进。索拉这时才注意到，奇迹猫就在自己身边。索拉迈出脚步，他打定了主意，必须前进，不管前方有什么，自己都只有往前的一个方向可走。

索拉在奇异建筑的谷间行走，绵长路途的前方，出现了利库和凯莉的身姿。

“利库、凯莉，终于见到你们了！”索拉跑近两人，利库和凯莉转身看着他，两人的身形也不自然地变了形——利库变成了一个高个子的茶发男子，凯莉变成了蓝色头发的年轻女人。

“你们是谁？”

两人沉默着看着索拉，微笑着呼喊索拉：“维恩！”“维恩！”

维恩？维恩是谁？

两人向索拉伸出手，索拉感到自己必须抓住他们的手，于是自然而然地也伸出手去。然而这两个人的身姿也开始变形，他们转身背对索拉走出几步，然后又变回了利库和凯莉。索拉追赶着，但是身体动弹不得。重，很重，究竟是身体重，还是周围的空气重，索拉并不知道。

“到底是怎么回事……”

索拉！不要追！醒过来索拉！

一个声音飘飘渺渺地传入索拉的耳鼓。索拉觉得，这个声音也许从很久前就一直呼唤着自己。面前的利库和凯莉，又一次变成了那一男一女，可是视野模糊得愈加厉害了，索拉越追赶，越是追不上。这里……这里究竟是哪儿？

眼前发出强力的光，视野完全被这光芒染成了亮色。索拉发现自己站在命运岛上，听到熟悉的波涛声。夕阳之中，还是孩童时期的自己和利库奔跑着，是的，索拉记得他们小的时候就一直这样在沙滩上追逐。刚才由凯莉变化成的那个蓝发女人，正对着孩童的索拉和利库微笑。索拉完全不记得这个女人，无论如何也想不起来。

视野又一次扭曲了，站在海岸边的是——那是安塞姆？索拉思考的瞬间，又沉入强烈的睡眠里。

简直像从天而降，索拉以膝盖着了地。

“危险危险，好不容易让他再次睡着了，差一点醒过来。”

声音的主人是西格巴尔。胸中压抑的索拉拼命地调整着呼吸，一种要断气的感觉，好痛苦。

“果然，让我看到幻象的就是你们……”索拉拼命地支撑起身体，逼视着西格巴尔。

“你说错了。”西格巴尔耸耸肩，“你看到的不是幻象，而是梦。我只是让你睡着了而已，没有干涉你的感官。你应该去问问一直信仰的所谓的‘心’才对。”

“啊，没错，我的心非常难过，所以才一路追赶。”

非常非常难过、悲伤、疼痛，除此之外还有其他更多的感情，都是索拉以往从未感受过的心绪。憎恶、悲伤、恐惧、嫉妒、胆怯、仇恨、苦楚、不安、疼痛、绝望……这些都是谁的感情？罗克萨斯？那个女孩子？还是那两个不认识的男女呼唤的“维恩”？或者是其他什

么人？

“多亏有你的心，我们才能按计划行事，心真是个麻烦的东西啊。”西格巴尔的口吻一贯地戏谑。

“你们难道就没有心吗？阿克塞尔也好罗克萨斯也好娜米妮也好，包括那个女孩子在内。从罗克萨斯手中传过来的感情里，有笑、有怒，也有哀伤，他们流下的泪水即是证据！”此时索拉心中的伤痛，是大家的伤痛。

西格巴尔听毕，从鼻子中发出一声嗤笑：“你终于意识到了么？”此时索拉背后的暗之回廊打开，从里面出来了杰姆纳斯。

“没错，我们并非一直处于无心状态。虽然每个人的情况不一样，但其中确实有人将要生出心来。”

将要生出心来的人……

“心是要去萌发、培养的东西。制造出无心的实验，是为了尝试支配其精神，令其放弃自我。以这种方式失去了心以后，这作为容器的肉体里会不断地产生出心。我们也分为心与肉体、无心与无存，但也知道将再次拥有心灵。”

再次萌生出心灵的无存的痛苦——罗克萨斯，还有阿克塞尔。他们大概不会是个例，既然这样那为什么……

“既然这样……既然这样，为什么还要编出‘他们没有心’这样的谎话！”索拉向杰姆纳斯控诉着。由于自认为没有心，罗克萨斯非常痛苦和哀伤。没有心即代表不是人类，所以才会那样难过，那样悲伤。

“杰姆纳斯和杰阿诺特结成机关的真正目的，是想以王国之心作为媒介，向放弃了心灵的躯壳里植入同样的心灵和意识。”

西格巴尔的话令索拉转过头，放弃了心灵的躯壳？即是说，打算给无法克服悲哀的人植入其他心灵？或者说，其实已经植入完毕了？

“也就是让机关的所有人都变成杰阿诺特。”

让所有人变成杰阿诺特，他们打算把杰阿诺特的心植入给那些失去心灵的躯壳？索拉无法理解，他发问道：“你们不惜欺骗自己的同伴也要做这种事情，难道你也希望自己不再作为自己而活吗？”

西格巴尔嘴角上扬：“我已经有一半是杰阿诺特了。”他金色的眼眸凝视着索拉。索拉完全搞不懂，放弃自己的心灵也要变成杰阿诺特，这是一种怎样的心态？杰阿诺特把自己的心灵植入其他人的身体里，又是在图谋什么？

杰姆纳斯悠悠地说：“然而，机关选择的对象都是一些力量不足的人、不识风趣的人和企图谋反的人，完全不适用于我们的目的。好在这都不出我们的意料，我们既了解到心灵的愚蠢，也达成了其他的目的。这一次是机关最后的任务了。”

“胡说八道！心灵不是给你们拿来做实验、实现自己野心的道具！”心灵不是愚蠢的东西，也不容他人随意玩弄。索拉键刃在手，向杰姆纳斯摆出攻击的架势。

“人与人接触后产生的情绪，是不管相隔多远都能把双方联系在一起的纽带。这也是我的力量之源！”

索拉的话引起西格巴尔的嗤笑，他一指索拉道：“正是这个。你通过与他人的心意相通产生了强大的力量，你自身并非使用键刃的容器，可是你尽管放心，我们将让你作为容器，加入我们的行列中！”

索拉握紧键刃：“我不怕自己失去使用键刃的力量，大家的心灵会通过我化为力量。”如今这把键刃联系的是大家的心灵——利库、凯利，还有国王陛下、唐纳德、高飞、罗克萨斯，以及他们遇到的同伴们。这就是键刃的力量，这就是我的力量！联系在一起的心灵，分享着各自的心绪、记忆，哪怕是痛苦的记忆，此时也会成为索拉的力量。

“不管怎么虚张声势，你已经……”西格巴尔说到一半，索拉的身后感觉到的强大力量，令他一时失去了语言。他随即吩咐道：“杰姆纳斯，这儿交给你了。”西格巴尔说着就消失在暗之回廊里，留在原地的杰姆纳斯舒缓地张开双臂，漂浮在半空，恐怖的力量让周围的建筑移动位置，集中在他的身后。巨大的建筑向索拉砸了过来，索拉赶忙举起键刃抵挡住冲击。只听杰姆纳斯说道：“此时此刻，让我给你的名字刻上异端的印记吧。”

异端的印记？那是什么？陌生的词汇让索拉稍微思考了一下，但这并不是慢慢想事情的时候，杰姆纳斯猱身逼近发动猛攻，索拉急忙招架。杰姆纳斯手中是第一次战斗时就使用的那红光凛凛的空想刃，索拉稳稳地接下一剑，反击回去。可是杰姆纳斯的身体被黑暗包围，瞬移到了其他地方。

“你们的心就是这种程度吗？”杰姆纳斯笑着。

不能输，不可能会输。我的力量是大家的力量。此时老战友奇迹猫也回到索拉的身边。索拉用力蹬地，向杰姆纳斯的怀中突进，同时扬起手中的键刃。

“愚蠢！”杰姆纳斯大幅后退，拉开距离之后，他再次操作建筑向索拉砸下。索拉跳上奇迹猫的背部，一边躲避着建筑物，一边向浮在半空的杰姆纳斯高高跳起。索拉在空中再次一蹬奇迹猫的脊背，反冲力让他跳得更高，从上至下对杰姆纳斯挥下键刃。

杰姆纳斯以空想刃架住索拉的进攻，索拉感到自己差点要被击飞。可是没有关系，我不会输，绝对！就算我的力量耗尽，我也绝不会输。只要与大家的心灵同在，我就不会输。

两个人完全倒悬着身体从空中落下，身体撞击到地面后稍微调整一下姿势，键刃和空想刃再度锋芒相对，索拉向握着键刃的手倾注了所有力量：“这就是我的力量！”键刃将空想刃拨开，实实在在地插进了杰姆纳斯的胸膛。杰米纳斯的身体被黑暗包围着飞向天空——可是索拉也到了自己的极限。

他“大”字型地原地仰面躺倒。全身都痛得厉害，连呼吸都有些困难，不过他毕竟成功打倒了杰姆纳斯。大口呼吸着，索拉全身都被倦意包围了。这时，银发青年又出现在他的面前。

“又是你……”奄奄一息的索拉盯着青年。青年说道：“你真是一点心机都没有……或许你觉得已经获胜，可是你已经来到了睡眠的深渊，又疲劳成这样，已经无法回到原来的世界了。”

“这是什么意思？”索拉不明白青年在说什么。可是真 的很累，随后他又看到从自己的身体中升起奇妙的黑烟。到底发生了什么？索拉想站起来，全身的沉重感并不允许他这么做。

“早就对你说过，你并非是受到睡眠锁孔的指引来到此地，而是从一开始就被诱导至此，逃不出我们的手掌。”青年说着一指索拉的胸膛，“你胸前的异端印记就是证据。”

“你说什么……”索拉低头观察，自己的胸前的确刻着一个X。

银发青年慢慢地在空中划了一个X，说道：“没错，有了这个印记，我们能立刻知道你的位置。你不是疑惑我为什么一直缠着你吗？这是因为我们需要你啊，索拉。”

啊，怎么觉得，好想睡觉……

“不，正确的说法是，我们需要你的躯壳，作为13号暗之容器。”

“你……说什么……”

索拉的视野渐渐扭曲变形，青年的身影也变得模糊不清。

青年屈膝在索拉身边蹲下，凝视着他的脸：“为什么今天你注定来到这里？这是因为我沿着前方的一直看到了眼前的时间点，所以知道这是一个事实。事实不会因为超越时间而发生改变，今天就在此处，所有时间里改变了姿态的我集中于此，迎接你成为我们的13号。”

“你想要怎么样……”身体没有力量，好困，好想睡觉，光是睁着眼睛就几乎耗费了索拉的所有力气。

“我知道的只有这么多。所有的我都在此集结，无法看到更往后的时间。我也要就此返回原来的时间里，沿着原本的时间流逝而行动。返回原本的时间后，现在的记忆和经验都会消失得无影无踪，可是目标会不自觉地刻在我的心里。我将遵从心意在外面的世界里旅行。”

索拉觉察到自己的身体正逐渐被黑暗所覆盖，接下来的我会变得怎样？消失以后再次回到黑暗中吗……

“利库……”索拉最后呼唤着挚友的名字，无论何时利库都会来帮助自己，所以就算是现在也应该……利库，对不起，我已经……

“你的心灵会永远沉睡在黑暗的深渊，肉体将作为我的容器之一。光已堕入黑暗，睡个好觉，索拉。”

视野逐渐变窄，终于全部陷入了黑暗。

我……

于是，索拉坠入了深邃的黑暗底层。

然而，那里也悄悄亮起了光芒。

那是柔和而稳定的光芒。

光芒是心灵的碎片，索拉身体里沉睡着的他的心灵。

他——维恩图斯。

黑暗之中光辉愈加明亮，照耀着索拉。

光芒化为铠甲，包裹住索拉的身体。

一切都会从睡眠中诞生，迎来苏醒的一刻。

索拉还是继续沉睡着……

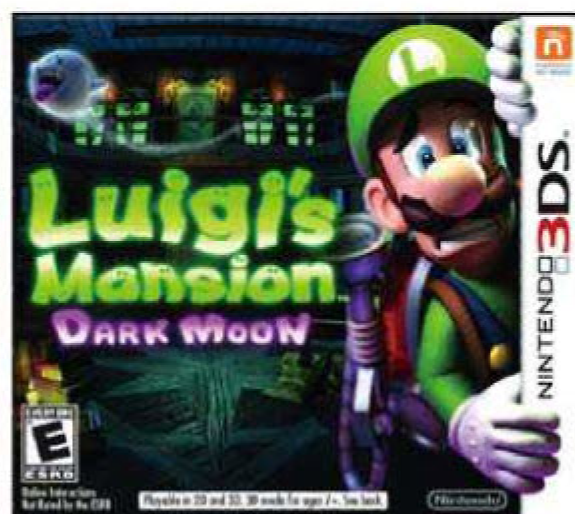
3DS

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

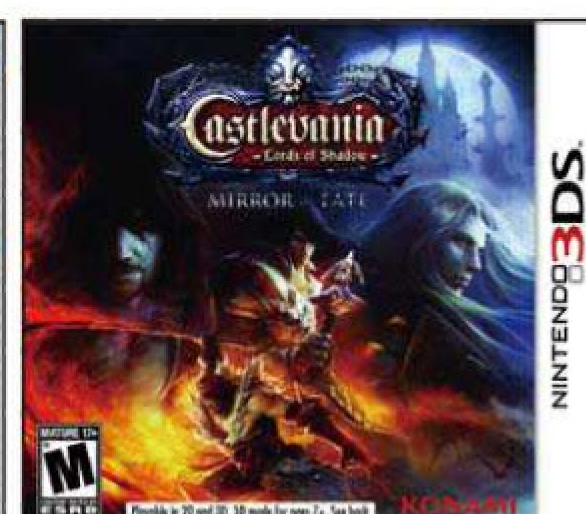
游戏综合发售表

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2013年2月					
4日	火焰之纹章 觉醒	Fire Emblem: Awakening	Nintendo	S・RPG	39.99美元
6日	雷顿教授与奇迹假面 加强版(e商店下载)	レイトン教授と奇迹の假面プラス	Level-5	AVG	3000日元
7日	勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士	ドラゴンクエストⅦ ~エデンの战士たち~	Square Enix	RPG	6090日元
7日	柏青哥天国3D 豪华海物语 职业柏青哥风云录・花 孤岛的赌徒	パチパラ3D デラックス海物语 ~パチプロ风云录・花 孤岛の胜负师たち~	Irem	SLG	6090日元
21日	魔笛 初始的迷宫	マギ はじまりの迷宫	NBGI	A・RPG	5800日元
28日	龙珠英雄 终极任务	ドラゴンボール ヒーローズ アルティメットミッション	NBGI	TAB	5800日元
26日	世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神	Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan	Atlus	RPG	39.99美元
28日	触摸侦探 滑子菇大繁殖	おさわり探偵 なめこ大繁殖	Success	PUZ	3990日元
28日	雷顿教授与超文明A的遗产	レイトン教授と超文明Aの遺产	Level-5	AVG	5500日元
28日	雷顿教授与超文明A的遗产（e商店下载）	レイトン教授と超文明Aの遺产	Level-5	AVG	5000日元
2013年3月					
5日	恶魔城 暗影之王 命运之镜	Castlevania: Lords of Shadow - Mirror of Fate	Konami	ACT	39.99美元
7日	哆啦a梦 野比太与秘密道具博物馆	ドラえもん のび太とひみつ道具博物馆	Furyu	AVG	5229日元
14日	超级机器人大战UX	スーパーロボット大战UX	NBGI	S・RPG	7140日元
14日	超级机器人大战UX（e商店下载）	スーパーロボット大战UX	NBGI	S・RPG	7140日元
2013年4月					
11日	卡片战斗先导者 奔向胜利	カードファイト!! ヴァンガード ライド トゥ ビクトリー	Furyu	AVG	5229日元
2013年10月					
未定	口袋妖怪 X	ポケットモンスター X	Pokemon	RPG	售价未定
未定	口袋妖怪 Y	ポケットモンスター Y	Pokemon	RPG	售价未定
2013年春					
未定	冬宫哥特 3DS混合版 沃尔姆・扎基尔与暗之仪式	エルミナージュ ゴシック 3DS REMIX ~ウルム・ザキールと暗の仪式~	Starfish	RPG	售价未定
未定	超速变形伽罗Z 阿尔巴洛斯之翼	超速变形ジャイロゼッター アルバロスの翼	Square Enix	RPG	售价未定
未定	朋友聚会（暂名）	トモダチコレクション（暂名）	Nintendo	ETC	售价未定
2013年夏					
未定	怪物猎人4	モンスターハンター4	Capcom	ACT	售价未定
2013年内					
未定	路易的鬼屋2	ルイージ マンション2	Nintendo	A・AVG	售价未定
未定	真・女神转生Ⅳ	真・女神转生Ⅳ	Atlus	RPG	售价未定
未定	海王	海王	Marvelous AQL	A・AVG	售价未定
未定	逆转裁判5	逆转裁判5	Capcom	AVG	售价未定
发售日未定					
未定	联合02	GUILD02	Level-5	ETC	售价未定
未定	忍者龙剑传（暂名）	NINJA GAIDEN （暂名）	Koei Tecmo Games	ACT	售价未定
未定	妖怪手表	妖怪ウォッチ	Level-5	类型未定	售价未定









掌机王Sp
THE KING OF POCKETGAMES
掌机王荣誉出品

3DS

VOL.4
专辑
3DS SPECIAL

玩转3DS
日、美、港、神游
四大地区3DS大PK

典藏攻略
战国无双 编年史 2nd
跨界计划
勇气原点 飞翔妖精
立体动物之森
终极军团
口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫
雷顿教授对逆转裁判
纸片马里奥 超级贴纸
雷电十一人GO 2 时空之石 热风·雷鸣

特稿
破阵
3DS游戏最强年鉴
3DS下载游戏图鉴

游戏剧场
不曾存在的世界
《王国之心3D》小说之索拉视角

佳作指南
电波人RPG2
AKB48和我



更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn
3DS 专辑光盘定价：35 元
本手册随盘附赠不能单独销售